GEBRAUCHSANLEITUNG · INSTRUCTIONS FOR USE
MANUAL DE INSTRUCCIONES · MANUEL D'INSTRUCTIONS
MANUALE INSTRUZIONI · GEBRUIKSAANWIJZING
MANUAL DE INSTRUÇÕES · ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

UK CA CE ®

DE • Differenziertes Recycling. Informationen zum Recycling unter www.imctoys.com/recycling. Siehe einschlägige Vorschriften vor Ort.
EN • Differentiated recycling. Information on recycling at www.imctoys.com/recycling. Consult your local legislation in this respect.
ES • Reciclado diferenciado. Información para el reciclado en www.imctoys.com/recycling. Consulte las disposiciones en este sentido de su localidad.
FR • Recyclage différencié. Informations relatives au recyclage sur www.imctoys.com/recycling. Consultez les dispositions de votre localité à cet égard.
IT • Raccolta differenziata. Informazioni per il riciclaggio in www.imctoys.com/recycling. Verifica le disposizioni del tuo Comune.
PT • Reciclagem diferenciada. Informação para a reciclagem em www.imctoys.com/recycling. Consulte as disposições da sua localidade neste sentido.

IN INDIEN HERGESTELLT • MADE IN INDIA
FABRICADO EN INDIA • FABRIQUÉ EN INDE
PRODOTTO IN INDIA • GEMAAKT IN INDIA
FABRICADO NA ÍNDIA • СДЕЛАНО В ИНДИИ

IMC.TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172
08224 • Terrassa • Barcelona • Spain
NIF: ES A08667370 • www.imctoys.com
In UK, imported by:
IMC.TOYS (UK) LTD. • Unit 1, Somerville Court
Trinity Way • Adderbury • Banbury
OX17 3SN • United Kingdom

تحذيرات!
Achtung!
Warning!
¡Advertencia!
Attention !
Avvertenza!
Waarschuwing!
Atenção!
Внимание!
0-3

Battery requirements:
Este producto requiere:
Exigences relatives aux piles :
3x LR6 (AA) 1.5V

6+ 2-4

110622 / 88221IMI • V1

© IMC TOYS

DE - DEUTSCH

GEBRAUCHSANLEITUNG UND FUNKTIONSWEISE
Alle Spielzeuge von IMC TOYS werden strengsten Produktionskontrollen unterzogen, um Spielspaß und Sicherheit für Ihre Kinder zu garantieren. Unsere Produkte sind einfach zu benutzen und zu bedienen. Wir sind sicher, dass Ihre Kinder viel Freude daran haben werden. Vielen Dank für Ihren Kauf und das Vertrauen, das Sie in unsere Produkte gesetzt haben. Zur Ansicht unseres ausführlichen Produktkataloges besuchen Sie bitte unsere Webseite unter **www.imctoys.com.**

WICHTIGE INFORMATIONEN
HINWEIS FÜR ERWACHSENE
Für 2 bis 4 Spieler. Empfohlenes Alter: ab 6 Jahre.
Für den korrekten Zusammenbau und Verwendung des Produkts während des Spiels ist die Aufsicht von Erwachsenen erforderlich und empfohlen. Entfernen Sie sämtliche Kunststofft eile, Drahtt eile sowie alle anderen Transportsicherungen des Produktes, bevor Sie es Kindern geben.

BATTERIEBETRIEB
Für dieses Produkt werden 3 Alkali-Batterien vom Typ LR6 (AA) 1,5V benötigt (nicht enthalten). Das Batteriefach (V) befindet sich im oberen Teil des Tornados (siehe Abb. 1). Drehen Sie den Batteriefachdeckel mit einem Schraubendreher gegen den Uhrzeigersinn, um ihn zu öffnen. Nehmen Sie den Batteriefachdeckel ab und legen Sie die Batterien gemäß der dargestell-ten Polung ein (siehe Abb. 2). Setzen Sie dann die Ab-deckung auf und drehen Sie die Sicherheitsschraube im Uhrzeigersinn fest.
Achtung! Der Austausch und die Handhabung der Batterien müssen stets unter der Aufsicht einer erwachsenen Person erfolgen.

ZUSAMMENBAU DES PRODUKTS
Befolgen Sie die Reihenfolge der Abbildungen, um das Produkt korrekt zusammenzubauen (siehe Abb. 3).

EINLEITUNG
Willkommen bei Tornado Force!
Unsere Schafe grasen frei und friedlich auf der grünen Weide – aber aufgepasst! Die Ka-tastrophe naht in Form eines riesigen, bösen Tornados, der alles verschlingt, was ihm in die Quere kommt.
Unsere Aufgabe als verantwortungsbewusste Hirten ist es, unsere Herden in Sicherheit zu bringen, indem wir sie in die Ställe führen... das ist jedoch gar nicht so einfach, wie es klingt.
Außerdem wirken sich deine Entscheidungen auf die Herden der anderen Spieler aus.
Wer seine Herde als erster in Sicherheit bringt, hat gewonnen!
Auf dem Weg dahin gibt es jedoch eine Reihe von Gefahren und Tricks – und der Tornado lauert stets und bewegt sich in alle Richtungen.
Viel Glück!

SPIELANLEITUNG
ZIEL DES SPIELS
Ziel des Spiels ist es, zwei von vier Schafen (F) (siehe Abb. 0) aus deiner Herde in Sicherheit zu bringen, indem du sie in den Stall führst.
Eine weitere Spielmöglichkeit ist der Challenge-Modus, bei dem du alle vier Schafe deiner Herde in Sicherheit bringen musst, indem du sie in den Stall führst.

VORBEREITUNG DES SPIELS (siehe Abb. 4)
Nachdem das Spielbrett zusammengebaut ist, müssen wir Folgendes tun:
1. Der Tornado wird in der Mitte des Spielbretts aufgestellt.
2. Die beiden Würfel und die beiden Zäune werden neben das Spielbrett gelegt.
3. Jeder Spieler wählt eine der 4 verfügbaren Farben und stellt seine 4 Schafe auf das Startfeld seiner Farbe.
4. Der jüngste Spieler beginnt.

Spielmöglichkeiten (2 bis 4 Spieler):
Kopf-an-Kopf-Duell (2 Spieler) – die beiden Gegner stellen sich diagonal gegenüber auf dem Spielbrett auf.
Alle gegen alle (3 bis 4 Spieler) - Jeder Spieler wählt eine Farbe, um das Spiel zu beginnen.

SPIELABLAUF:
REIHENFOLGE UND ABLAUF DER RUNDEN
In jeder Runde würfelt jeder Spieler mit beiden Würfeln. Der Zahlenwürfel gibt die Anzahl der Felder an, die du mit einem deiner Schafe vorrücken musst. Der Aktionswürfel zeigt an, was wir in dieser Runde tun können.

***SPIELZÜGE:**
Mit dem Zahlenwürfel bewegst du eines deiner Schafe um so viele Felder, wie der Würfel anzeigt (1, 2, 3, 4, 5 oder 6). Du darfst dein Schaf (F) nicht auf ein bereits besetztes Feld stellen, du kannst dieses jedoch überspringen. Wenn du also auf ein Feld kommst, das bereits besetzt ist, kannst du es übersprin-gen, um weiterzukommen, oder auf ein anderes, angrenzendes Feld ausweichen. Es dürfen sich niemals zwei Schafe auf demselben Feld befinden (siehe Abb. 5).

***AKTIONEN:**

- Schaf: Wenn du mit dem Aktionswürfel ein Schaf (F) würfelst (SCHAFSYMBOL EINFÜGEN), musst du nichts tun. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

- Den Tornado bewegen: Wenn du mit dem Aktionswürfel einen Tornado würfelst (TOR-NADOSYMBOL EINFÜGEN), musst du den Tornado um eine Position auf eine der 5 Positionen auf dem Spielbrett bewegen. Der Tornado muss auf dem Weg von einem Feld zum anderen ständig in Funktion sein und die Schafe auf seinem Weg in die Luft wirbeln (siehe Abb. 6).

- Zaun: Wenn du mit dem Aktionswürfel einen Zaun würfelst (ZAUNSYMBOL EINFÜGEN), kannst du einen Zaun, der sich auf dem Spielbrett befindet, verschieben oder einen neuen Zaun an der gewünschten Stelle aufstellen.

Achtung! Die Zäune versperren den Weg! Wenn du mit einem deiner Schafe auf einen Zaun stößt, musst du ihn umgehen, um weiterzukommen. Er kann weder überquert noch übersprungen werden.
Die Zäune können dem Tornado zudem den Weg abschneiden und ihn daran hindern, eine bestimmte Richtung einzuschlagen. WICHTIG! Der Tornado kann nicht durch die Zäune blockiert werden (eine der Richtungen muss immer offen sein) (siehe Abb. 7).
Die Zäune dürfen den Zugang zu den Ställen nicht versperren (siehe Abb. 8).

DAS SPIEL IST ZU ENDE, WENN:
Kurzversion: ein Spieler zwei von vier Schafen aus seiner Herde rettet, indem er sie in den sicheren Stall bringt.
Challenge: ein Spieler alle vier Schafe seiner Herde rettet, indem er sie in den sicheren Stall bringt.

GRUNDREGELN
Spielbrett: Auf dem Spielbrett befinden sich Felder mit besonderen Funktionen:

-Sicheres Landefeld: Wenn dein Schaf (F) in den Tornado gerät und du es schaffst, es in der Luft aufzufangen, kannst du es auf ein freies „sicheres Landefeld" stellen (siehe Abb. 9). Wenn sie alle besetzt sind, kannst du dir ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett für die Landung aussuchen. Wenn du ein Schaf (F) auf einem Landefeld hast, musst du es in der nächsten Runde von diesem Feld wegbewegen, damit es wieder frei ist.

- Unterirdischer Tunnel: Es gibt eine Reihe von Treppen-Feldern auf dem Spielbrett, um einen unterirdischen Tunnel zu durchqueren, mit dem man sich viel schneller über das Spielbrett bewegen kann. Es gibt drei orangefar-bene Tunnel und drei blaue Tunnel. Die orangefarbenen sind nur mit den orangefarbenen verbunden, und die blauen nur mit den blauen. Von einem blauen Tunnel gelangt man nicht in einen orangefarbenen und umgekehrt. Wenn du mit deiner gewürfelten Zahl an einem Tunneleingang vorbei-kom-mst, kannst du entweder in den Tunnel hinabsteigen und am anderen Ende der Treppe wieder herauskommen oder dich weiter auf den Spielfeldern bewegen, ohne den Tunnel zu betreten. WICHTIG! Der Tunnel kann nur von der Außenseite des Spiel-bretts zu den nächstgelegenen Ausgängen auf der Innenseite des Spielbretts und umgekehrt durchquert werden (siehe Abb. 10).

- Tornado-Felder: Der Tornado bewegt sich entlang bestimmter Punkte auf dem Spiel-brett. Wenn das Tornado-Symbol auf dem Aktionswürfel gewürfelt wird, darf der be-treffende Spieler den Tornado an eine angrenzende Stelle bewegen. Der Tornado muss auf dem Weg von einem Feld zum anderen ständig in Funktion sein und die Schafe auf seinem Weg in die Luft wirbeln (siehe Abb. 6).

- Alle anderen Felder auf dem Spielbrett sind frei und die Schafe können sich frei auf ih-nen bewegen (Fluss, Bäume, Steine, Tornadostrecke...)

SONSTIGE REGELN:
- Wenn dein Schaf (F) in den Tornado gerät und davonfliegt, kehrt es zum Startplatz zurück.

- Wenn der Abstand zwischen zwei Zäunen zwei Sechsecke (Felder auf dem Spielbrett) oder mehr beträgt, kann der Tornado zwischen ihnen durchziehen. Andernfalls ist die-ser Weg geschlossen und der Tornado kann sich nicht auf diesem Weg fortbewegen (siehe Abb. 11).

FEHLERBEHEBUNG
Wenn die Saugleistung des Tornados abnimmt, weist dies darauf hin, dass die Batterien leer sind und ersetzt werden müssen. Bei einer Blockierung die Batterien aus dem Batteriefach ent-nehmen und wieder einsetzen, um das Produkt zurückzusetzen.

REINIGUNG:
Das Produkt darf nur oberflächlich mit der Hand gewaschen werden. Verwenden Sie ein leicht mit Wasser angefeuchtetes Tuch oder ggf. Trockenschaum, trocknen Sie anschlie-ßend das Produkt mit einem trockenen Tuch.
Erst verwenden, wenn das Produkt vollständig trocken ist. Sollte das Spielzeug nass werden, so schalten Sie es aus und entfernen sofort die Batterien. Trocknen Sie das Batteriefach mit einem trockenen Tuch. Lassen Sie das offene Batteriefach vollständig trocknen (zum schnelle-ren Trocknen können Sie einen Haartrockner verwenden). Benutzen Sie das Spielzeug nicht, bis es völlig getrocknet ist.

TIPPS FÜR EINE VERNÜNFTIGE VERWENDUNG UND FÜR DEN UMWELTS-CHUTZ
Werfen Sie sämtliches Verpackungsmaterial, Karton, Kunststoff usw. in die entsprechenden Recycling-Container Ihrer Gemeinde.
Wenn das Spielzeug noch einwandfrei funktioniert und nicht mehr verwendet wird, so werfen Sie es bitte nicht weg. Denken Sie daran, dass es anderen Menschen Freude bereiten kann und bringen Sie das Spielzeug zu Einrichtungen und/oder Vereinen, die es weitergeben.
Entsorgen Sie das Produkt nicht im Hausmüll, wenn Sie es nicht mehr benötigen.
Nutzen Sie die Recyclingstellen Ihrer Gemeinde.
Produkte mit dem WEEE-Etikett (eine durchgestrichene Abfalltonne) weisen darauf hin, dass der Endnutzer dieses Produkt nicht wegwerfen, sondern es zu einer Recyclingstelle für elektrische und elektronische Geräte bringen soll.
Verwenden Sie sofern möglich aufladbare Batterien. Achten Sie darauf, das Spielzeug nach dem Spielen auszuschalten und die Batterien zu entnehmen, wenn es für einen längeren Zeitraum nicht benutzt wird.
Siehe Symbol auf dem Produkt, Bedienungsanleitung oder Verpackung für weitere Informationen. Die Produktmaterialen sind gemäß Markierung wiederverwertbar. Wenn Sie das Material wiederver-werten oder alte Geräte in irgendeiner Form wiederverwenden, leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Umweltschutz.
Wenden Sie sich bitte an die Recyclingzentrale oder die nächsten örtlichen Behörden.

SICHERHEIT
ACHTUNG!
- Achtung. Nicht empfohlen für Kinder unter 3 Jahren weil es eine Schnur oder langes Netzkabel enthält.
Strangulations-Gefahr. Enthält Kleinteile, die verschluckt werden könnten.
- Die Verpackung bitte für spätere Bezugnahme aufbewahren, da diese wichtige Informationen enthält.
- Die Herstellfirma behält sich das Recht vor, technische Korrekturen am Produkt vorzunehmen, so dass es sich von der Abbildung unterscheiden kann.
- Dieses Produkt benötigt 3 Batterien des Typs LR6 (AA) 1.5V (nicht enthalten).
- Achten Sie beim Einlegen der Batterien oder Akkus auf die richtige Polung (siehe Abbildung).
- Leere Batterien oder Akkus sind aus dem Spielzeug zu entfernen, da sie Störungen verursachen können.
- Keine alten Batterien mit neuen Batterien benutzen.
- Keine unterschiedlichen Batterietypen benutzen.
- Nur den vom Hersteller oder Händler empfohlenen Batterietyp benutzen.
- Nichtaufladbare Batterien dürfen nicht wiederaufgeladen werden.
- Die Batteriepole dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Ersetzen oder die Handhabung der Batterien sollte immer unter der Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Entfernen Sie die Batterien aus dem Fach wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird.
- Schonen Sie bitte die Umwelt und werfen Sie leere Batterien in die dafür vorgesehenen Behälter.
- Vor dem Aufladen müssen die aufladbaren Batterien aus dem Spielzeug entnommen werden.
- Das Aufladen der Akkus sollte nur unter der Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Für einen optimalen Betrieb empfehlen wir die Verwendung von Alkali-Batterien.
- Lesen und befolgen Sie die Anweisungen und Sicherheitshinweise bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen.
- Funkstörungen können den Betrieb des Produkts beeinträchtigen. Nach Beseitigung der Störquelle funktioniert das Produkt wieder ordnungsgemäß.
- Bei elektrostatischer Entladung können Störungen beim Modell auftreten. In diesem Fall das Gerät kurz aus- und wieder einschalten. (die Batterien herausnehmen und diese dann wieder einsetzen).
- Bei schnellen vorübergehenden Prozessen können beim Modell Störungen auftreten, und der Benutzer wird aufgefordert, das Produkt erneut zu starten. (die Batterien herausnehmen und diese dann wieder einsetzen).
- Entfernen Sie sämtliche Transportsicherungen und Schutzelemente des Produktes, bevor Sie es Kindern geben (Kunststoffteile, Etiketten, Drahtteile, etc…).

EN - ENGLISH

USE AND OPERATING INSTRUCTIONS
IMC TOYS products undergo strict production controls to guarantee the enjoyment and safety of your children. They are easy to use and operate. We are certain that they will provide your children with great entertainment. Thank you for purchasing one of our products.
To consult our extensive product catalogue, please visit our web page at **www.imctoys.com.**

IMPORTANT INFORMATION
NOTE FOR ADULTS
For 2 to 4 players. Recommended for players aged 6 years and over.
The product is a toy.
To assemble and use the product correctly, the supervision of an adult is needed and recommended.
Before giving the product to children, first remove all plastic, wires and any other object designed to fasten it dur-ing transport.

OPERATION WITH BATTERIES
Replacement and installation
This products requires 3 LR6 (AA) 1.5V alkaline batteries (not included). The battery compartment (V) is located at the top of the tornado (see fig. 1). Using a screwdriver, turn the screw in an anticlockwise direction to release the battery compartment lid. Remove the lid and insert the batteries in accordance with the indicated polarity (see fig. 2). Then replace the lid and turn the screw clockwise to secure it.
Remember! The batteries must always be replaced or handled under the supervision of an adult.

ASSEMBLING THE PRODUCT
To assemble the product correctly, follow the sequence shown in the images provided (see fig. 3).

INTRODUCTION
Welcome to Tornado Force!
Our sheep are grazing peacefully and freely in the green meadows, but disaster is looming in the form of a huge, evil tornado that will tear up everything in its path.
As responsible shepherds, our mission is to get our flock to safety and lead them safely to the pens, but this is not as easy as it seems.
What's more, our decisions will have an effect on the flocks of other players.
The first player to get their flock to safety is the winner!
The path hides many perils and traps, and the tornado will always be waiting and changing direction.
Good luck!

HOW TO PLAY
GAME OBJECTIVE
The objective is to save two of four sheep (F) (see fig. 0) in your flock and lead them safely to the pen.
You can also play in the challenge mode, where the objective is to save the four sheep (F) in your flock and lead them safely to the pen.

PREPARING THE GAME (see fig. 4)
After setting up the board, proceed as follows:
1. Place the tornado in the centre of the board.
2. Leave the two dice and the two fences close to the board.
3. Each player must choose a colour from the four available colours and place their four sheep (F) in the start-ing areas in their respective colours.
4. The youngest player goes first.

Game options (from 2 to 4 players):
Face-off duel (2 players) – Each player adopts a diagonal position with respect to the other player, facing each other on the board.
All against all (3 to 4 players) – Each player chooses a colour to start the game.

GAME DYNAMICS:
ORDER AND STRUCTURE OF THE TURNS
In each turn, each player throws the dice on the board. The number dice indicates the number of squares the player must move forward with one of their sheep (F) . The action dice indicates the action that can be performed during that turn.

***MOVEMENT:**
After throwing the movement dice, move one sheep (F) as many squares as the number on the dice (1, 2, 3, 4, 5 or 6). You cannot land on a square that is already occupied, but you can jump over it. So, if you reach a square that is occupied, you can jump over it and continue to move forward or go around it by moving to one of the adjacent squares. Two sheep (F) must never land on the same square (see fig. 5).

***ACTIONS:**

- Sheep: If a sheep (F) comes up on the action dice (INSERT SHEEP SYMBOL), this means you don't have to do anything and simply miss a turn.

- Move the tornado: If a tornado is shown on the action dice (INSERT TORNADO SYMBOL), move the tor-nado unit one square to any of the five positions established on the board. The tornado must be func-tioning continuously during the entire path between one square and another, picking up the sheep (F) close to its path (see fig. 6).

- Fence: If the fence symbol is shown (INSERT FENCE SYMBOL), you can move one fence in play or put a new one wherever you want.

But be careful; the fences close paths! If you move forward with any of your sheep (F) and you come to a fence, you must go around it in order to continue. You cannot cross it or jump over it.

The fences can also cut off the path of the tornado and prevent it from following any of its routes. IM-PORTANT! The tornado cannot be blocked by the effect of the fences (there must always be one direc-tion available) (see fig. 7).
The fences cannot block the entrance to the pens (see fig. 8).

THE GAME ENDS WHEN:
Short Game: A player saves two of four sheep (F) in their flock and gets them safely to the pen.
Challenge Mode: A player saves the four sheep (F) in their flock and gets them safely to the pen.

BASIC RULES
Board: Some of the squares on the board have a special function:
- Safe landing square: If your sheep (F) is picked up by the tornado and you manage to catch it in the air, you can put it on an unoccupied "safe landing square" (see fig. 9). If all these squares are occupied, you can land on any square on the board. If you have a sheep (F) on a safe landing square, you must move it during the next turn and leave that square free.

-Underground tunnel square: Some of the squares on the board serve as steps for passing through an underground tunnel, allowing you to move much more quickly across the board. There are three tunnels marked in orange and three in blue. The orange tunnels can only interact with the orange ones and the blue tunnels with the blue ones. You cannot emerge to an orange tunnel from a blue tunnel and vice versa. If, when you throw the movement dice, you move forward a few squares during your turn and you come to a tunnel entrance, you can either enter and come out at the other end of the steps or continue to move forward on the squares without entering the tunnel. IMPORTANT! You can only pass through the tunnel from outside the board to the nearest exits inside the board and vice versa (see fig. 10).

- Tornado squares: The tornado moves through a series of special points on the board. When the tornado symbol comes up on the action dice, the player in question must move the tornado to a position adjacent to the one they have left. The tornado must be functioning continuously during the entire path between one square and another, picking up the sheep (F) close to its path (see fig. 6).

-All the other squares on the board have no restrictions and the sheep (F) can pass freely through them (riv-er, trees, stones along the tornado's path, etc.).

OTHER RULES:
- If your sheep (F) is picked up by the tornado and flies away, you must go back to square one.

- If the space between two fences is two squares or more, the tornado can pass between them. Otherwise that path will be blocked and the tornado will not be able to move along it (see fig. 11).

TROUBLESHOOTING
If the tornado aspiration level is lower than normal, this means the batteries have run down and they must be replaced. In the event of a blockage, to reset the product, remove the batteries from the battery compartment and replace them.

CLEANING:
Only wash the surface of the product by hand. Use a cloth slightly dampened with water or dry foam, if neces-sary, and then dry immediately with a dry cloth

Do not use it until it is completely dry. If the equipment becomes wet, turn it off and remove the batteries immedi-ately. Dry the battery compartment with a dry cloth. Leave the battery compartment open until it is completely dry. If you wish, use a hairdryer to speed this process up. Do not try to use the unit until it is completely dry.

RECOMMENDATIONS FOR RESPONSIBLE USE AND FOR PROTECTING THE ENVIRONMENT
Put all the transport packaging, cardboard, plastic, etc, in the recycling containers in your neighbourhood.
If you no longer want the toy and it still works, do not throw it away. Remember that other people can still enjoy it, and find bodies or associations that can give it to them.
You must not throw the product away in a rubbish bin when it is no longer any use.
Use your community recycling services.
Products labelled with the WEEE symbol (a crossed-out rubbish bin) indicate that the end user must not throw the product away and that it must be taken to a recycling point for electrical and electronic devices.
Use rechargeable batteries whenever possible. Remember to turn off the toy if you have finished playing with it and take out the batteries if you are not going to be using it again for a long time.
Consult the symbol on the product, in the user manual or on the packaging for more information. The materials are recyclable in accordance with their markings. If you recycle materials or find ways to reuse old devices, you make a considerable contribution to protecting the environment.
Please consult the nearest recycling centre or local authorities.

SAFETY
WARNINGS!
- Warning. Not suitable for children under 3 years of age because it contains a part of cable or long cord. Stran-gulation hazard. It contains small parts which might be ingested by them.
- Please keep the packaging for future reference as it contains very important information.
- Please note that due to technical improvements this product may differ from the one that appears in the illustra-tion.
- This product requires 3 type LR6 (AA) 1.5V batteries (Not included).
- The batteries or accumulators must be inserted according to the polarity indicated in the illustration.
- Used batteries or accumulators must be removed from the toy; failure to do so could cause damage.
- Do not mix old batteries with new ones.
- Do not mix different types of batteries.
- Use only those batteries recommended by the manufacturer or equivalents.
- Non-rechargeable batteries must not be recharged.
- The battery terminals must not be bridged or shorted.
- Changing or handling the batteries must always be carried out under the supervision of an adult.
- Remove the batteries from the compartment if the unit is not going to be used for a long period of time.
- Please respect the environment and deposit used batteries in the containers provided.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- This product achieves better performance using alkaline batteries.
- Read the instructions before use, follow them and keep them for reference.
- Under the environment with radio frequency interference, the sample may malfunction and will be resumed to normal after removal of the interference.
- Under the environment with electrostatic discharge, the sample may malfunction and require user to reset the sample. (take the batteries out and then put them back in).
- Under the environment with Fast Transient, the sample may malfunction and require user to reset the sample. (take the batteries out and then put them back in).
- Remove all elements designed to fasten and protect the product during transport before giving it to children (plastic pieces, labels, wires, etc.).

ES - ESPAÑOL

INSTRUCCIONES DE USO Y FUNCIONAMIENTO
Los juguetes de IMC TOYS siguen estrictos controles en su producción para garantizar el disfrute y la seguridad de los niños. Son de fácil uso y funcionamiento. Estamos seguros que les proporcionarán grandes momentos de entretenimiento. Le agradecemos la adquisición y la confianza depositada en uno de nuestros productos. Para ver nuestro extenso catálogo de productos, le invitamos a que visite nuestra página web en **www.imctoys.com**

INFORMACIÓN IMPORTANTE
NOTA PARA ADULTOS
Para 2 a 4 jugadores. Edad de juego recomendada a partir de 6 años. El producto es un juguete.
Para un correcto ensamblado y uso del producto durante el juego es necesaria y recomendada la supervisión de un adulto. Retire todos los plásticos, alambres y cualquier objeto que esté destinado a sujetar el producto durante su transporte antes de entregárselo a los niños.

FUNCIONAMIENTO CON PILAS
Este producto precisa de 3 pilas LR6 (AA) de 1.5V alcalinas (no incluidas). El compartimento de pilas (V) se encuentra situado en la parte superior del tornado (ver fig. 1). Con la ayuda de un destornillador, gire en sentido anti horario el tornillo para desbloquear la tapa de pilas. Retire la misma y coloque las pilas siguiendo el gráfico de polaridad indicado (ver fig. 2). Seguidamente, ponga la tapa y gire el tornillo de seguridad en sentido horario para bloquearla.
¡Recuerde! La sustitución o manipulación de las pilas deberá ser realizada siempre bajo la supervisión de un adulto.

ENSAMBLADO DEL PRODUCTO
Para el correcto ensamblado del producto, siga la secuencia de imágenes incluidas (Ver fig.3):

INTRODUCCIÓN
¡Bienvenidos y bienvenidas a Tornado Force!
Nuestras ovejas pastan libre y tranquilamente por los verdes prados, pero el desastre se acerca en forma de un enorme y malvado tornado que no dudará en absorber todo lo que encuentre a su paso.
Nuestra misión, cómo pastores y pastoras responsables es poner a salvo nuestros rebaños, guiándolos de manera segura hasta los establos… pero seguro que no es tan fácil como parece.
Además, con tus decisiones afectarás a los rebaños de los otros jugadores y jugadoras.
¡El primero o la primera que salve a su rebaño gana!
El camino esconde peligros y trucos, y el tornado, siempre estará al acecho moviéndose por todos lados.
¡Suerte!

¿CÓMO JUGAR?
OBJETIVO DEL JUEGO
El objetivo del juego es salvar a dos de cuatro ovejas (F) (Ver fig.0) de tu rebaño llevándolas al establo seguro.
También se puede jugar el modo challenge, dónde el objetivo será salvar las cuatro ovejas (F) de tu rebaño llevándolas al establo seguro.

PREPARACIÓN DEL JUEGO
Una vez hemos montado el tablero, hemos de seguir estos pasos:
1. Colocaremos el tornado en la posición central del tablero.
2. Se dejan preparados los dos dados y las dos vallas junto al tablero.
3. Cada jugador escoge un color entre los 4 disponibles y coloca sus 4 ovejas (F) en sus zonas establecidas por color de salida.
4. El jugador más joven empieza la partida.

Opciones de juego (de 2 a 4 jugadores):
Duelo cara a cara (2 jugadores) – cada jugador se coloca de forma diagonal con el jugador contrario quedando uno en frente del tablero del otro.
Todos contra todos (3 a 4 jugadores) – Cada jugador escoge un color para empezar el juego.

DINÁMICA DE JUEGO:
ORDEN Y ESTRUCTURA DE LOS TURNOS
En cada turno cada jugador lanza los dos dados encima del tablero. El dado numérico indica el número de casillas a avanzar con cualquiera de tus ovejas (F). El dado de acción indica la acción que podemos realizar en ese turno.

MOVIMIENTO
Con el dado de movimiento, desplazas una de tus ovejas (F) tantas casillas como el dado te otorgue (1, 2, 3, 4, 5 o 6). No se puede ocupar una casilla previamente ocupada, pero si saltar sobre ellas. Por tanto si en tu movimiento llegas a una casilla que ya estaba ocupada podrás saltarla para seguir avanzando o esquivarla hacia otra de las casillas adyacentes. Nunca pueden estar dos ovejas en la misma casilla.(Ver fig.5)

ACCIONES

Oveja: Si el dado de acción nos arroja una oveja, nos indica que no tenemos que hacer nada y pasar el turno.

Desplaza el tornado: Si aparece un tornado en el dado de acción, desplazaremos una posición el conjunto del tornado, a una de las 5 posiciones establecidas en el tablero. El tornado deberá estar en continuo funcionamiento durante todo el trayecto entre una casilla y otra absorbiendo las ovejas (F) colindantes al trayecto del tornado. (Ver fig.6)

Valla: Si aparece el símbolo de una valla, podemos mover una valla que esté en juego, o colocar una nueva donde queramos.
¡Ojo, las vallas cierran caminos! Si avanzas con cualquiera de tus ovejas (F) y te encuentras con una valla deberás rodearla para seguir avanzando. No se puede atravesar ni saltar.

Las vallas también pueden cortar el camino del tornado, impidiéndole coger alguno de sus trayectos. ¡IMPORTANTE! El tornado no puede quedar bloqueado por el efecto de las vallas (siempre debe quedar disponible una de las direcciones) (Ver fig.7)
Las vallas no pueden bloquear el acceso a los establos. (Ver fig.8)

EL JUEGO TERMINA CUANDO…
Partida corta: Un jugador salva dos de cuatro ovejas (F) de su rebaño llevándolas al establo seguro.

Modo challenge: Un jugador salva a las cuatro ovejas (F) de su rebaño llevándolas al establo seguro.

REGLAS BÁSICAS
Tablero: Dentro del tablero podemos encontrar algunas casillas con función especial:

- Casilla segura de aterrizaje: Si tu oveja es absorbida por el tornado y consigues cogerla al aire, la puedes colocar en una casilla "segura de aterrizaje" que esté libre (Ver fig.9). Si todas están llenas, puedes escoger cualquier casilla del tablero para aterrizar. Si tienes una oveja en una casilla de aterrizaje, en tu siguiente turno estás obligado a mover dicha figura y dejar la casilla libre.

- Casilla túnel subterráneo: Hay una serie de casillas en el tablero que son escaleras para cruzar un túnel subterráneo, de esa manera avanzar mucho más rápido por el tablero. Hay tres túneles marcados en color naranja, y tres en azul. Los naranjas solo pueden interactuar con los naranjas, y los azules con los azules. Desde un túnel azul, no puedes salir a un naranja y viceversa. Si lanzas el dado de movimiento y en tu trayecto avanzando casillas pasas por la entrada de un túnel, podrás decidir si entrar y aparecer en el otro extremo de la escalera o continuar avanzando casillas sin entrar en el túnel. ¡IMPORTANTE! Solo se podrá pasar por el túnel desde el exterior del tablero a las salidas del interior del tablero más cercanas y viceversa. (Ver fig.10)

- Casillas del tornado: El tornado se desplaza por unos puntos específicos del tablero. Cuándo en el dado de acción se obtenga el símbolo del tornado, el jugador en cuestión podrá desplazar el tornado a una posición adyacente de la que ha salido. El tornado deberá estar en continuo funcionamiento durante todo el trayecto entre una casilla y otra absorbiendo las ovejas (F) colindantes al trayecto del tornado. (Ver fig.6)

- Todas las demás casillas del tablero no tienen ningún tipo de restricción y las ovejas (F) pueden moverse libremente por ellas (río, árboles, piedras, recorrido tornado…)

OTRAS REGLAS
- Si tu oveja (F) es absorbida por el tornado y sale volando, volverá a la casilla de inicio.

- Si el espacio entre dos vallas es de dos hexágonos (casillas tablero) o superior, el tornado podrá pasar entre ellas. En caso contrario ese camino estará cerrado y el tornado no se podrá desplazar por ese trayecto. (Ver fig.11)

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
Si la potencia de la aspiración del tornado es inferior al habitual, es indicativo de agotamiento de las pilas, y estas deberán ser sustituidas. En caso de bloqueo, para resetear el producto, retire las pilas del compartimento de pilas y vuélvalas a colocar.

LIMPIEZA
El producto únicamente es lavable superficialmente a mano. Use un paño ligeramente humedecido con agua o espuma seca si es necesario, séquelo seguidamente con un paño seco.

No lo utilice hasta su completo secado. En el caso de que se mojara la caja electrónica, apáguelo y extraiga las pilas inmediatamente. Seque el compartimiento de pilas con un trapo seco. Deje destapado el compartimiento de pilas hasta que esté completamente seco, puede acelerar esta operación ayudándose de un secador de mano. No intente utilizar el equipo hasta que éste no esté completamente seco.

RECOMENDACIONES PARA UN USO RESPONSABLE Y PARA LA PROTECCIÓN MEDIOAMBIENTAL
Deposita los embalajes de transporte, cartón, plásticos, etc., en los contenedores de reciclaje de tu localidad.
Si el juguete todavía funciona y ya no lo quieres, no lo tires. Recuerda que otras personas pueden seguir disfrutando de él, busca entidades y/o asociaciones que puedan hacérselo llegar.
No debe tirar el producto a un contenedor de basura de casa cuando ya no le sea de utilidad.
Utilice los servicios de reciclaje de su comunidad.
Los productos etiquetados con el símbolo WEEE (un "cubo de basura" con una cruz) indican que el usuario final no debe desechar este producto y este debe ser llevado a un punto de reciclaje de dispositivos eléctricos y electrónicos.
Utiliza pilas recargables siempre que puedas. Recuerda desconectar el juguete si has terminado de jugar y retira las pilas del juguete si no lo vas a usar por un largo periodo de tiempo.
Consulte el símbolo inscrito en el producto, el manual de usuario o el embalaje para más información. Los materiales son, según el marcado, reciclables. Si recicla el material o encuentra forma de reutilizar los dispositivos viejos, contribuye de forma importante a la protección del medio ambiente.
Por favor, consulte con el centro de reciclaje o con las autoridades locales más cercanos.

SEGURIDAD
¡ADVERTENCIAS!
- Advertencia. Ne recomendado para niños menores de 3 años. Contiene pequeñas piezas susceptibles de ser ingeridas. Peligro de asfixia.
- Por favor, guarde el embalaje para futuras referencias, ya que contiene información muy importante.
- La empresa se reserva el derecho a que el producto pueda diferir de la ilustración por mejoras técnicas.
- Este producto requiere 3 pilas LR6 (AA) de 1,5 V. (No incluidas).
- Las pilas o acumuladores deben ser colocados respetando la polaridad indicada en el gráfico.
- Las pilas o acumuladores usados deberán ser retirados del juguete, podrían causar averías.
- No mezclar pilas viejas con pilas nuevas.
- No mezclar diferentes tipos de pilas.
- Sólo deben utilizarse pilas del tipo recomendado por el fabricante o equivalentes.
- Las pilas no recargables, no deben ser recargadas.
- Los bornes de las pilas no deben ser cortocircuitados.
- La sustitución o manipulación de las pilas, deberá ser realizada siempre bajo la supervisión de un adulto.
- Retire las pilas del compartimento, cuando no vaya a utilizar la unidad por un periodo largo de tiempo.
- Por favor, sea respetuoso con el medio ambiente, y deposite las pilas gastadas en los contenedores para tal fin.
- Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de ser cargadas.
- Para un mejor funcionamiento recomendamos el uso de pilas alcalinas.
- Lea las instrucciones antes de usar, sígalas y guárdelas como referencia.
- Quitar todos los elementos destinados a la sujeción y protección del producto durante el transporte antes de dárselo a los niños (plásticos, etiquetas, alambres, etc.)

FR-FRANÇAIS

INSTRUCTIONS D'UTILISATION ET DE FONCTIONNEMENT
Les jouets IMC TOYS sont soumis à des contrôles stricts lors de leur production afin de garantir le plaisir du jeu et la sécurité de vos enfants. Ils sont faciles à utiliser et leur fonctionnement est simple. Nous sommes convaincus qu'ils feront passer à vos enfants de bons moments de divertisse-ments. Nous vous remercions de l'acquisition et de la confiance déposée en l'un de nos produits.
Pour consulter notre vaste catalogue de produits, nous vous invitons à visiter notre site Internet : **www.imctoys.com.**

INFORMATIONS IMPORTANTES
NOTE POUR LES ADULTES
De 2 à 4 joueurs. Âge de jeu recommandé à partir de 6 ans. Ce produit est un jouet.
La surveillance d'un adulte est nécessaire et recommandée pour un bon assemblage du produit et son utilisation lors du jeu.
Retirez tous les plastiques, fils de fer et tout autre objet servant à fixer le produit durant son transport avant de le remettre à vos enfants.

FONCTIONNEMENT AVEC DES PILES
Remplacement et mise en place des piles
Ce produit nécessite 3 piles LR6 (AA) 1.5V alcalines (non fournies). Le compartiment des piles (V) se trouve dans la partie supérieure de la tornade (voir fig. 1). À l'aide d'un tournevis, desserrez la vis en la faisant tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre afin de débloquer le couvercle du compartiment des piles. Retirez-le et mettez les piles en place tel que l'indique le schéma de polarité (voir fig. 2). Remettez ensuite le couvercle en place et resserrez à bloc la vis de sécurité en la faisant tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.
Souvenez-vous ! Le remplacement ou la manipulation des piles doit toujours avoir lieu sous le contrôle d'un adul-te.

ASSEMBLAGE DU PRODUIT
Pour le bon assemblage du produit, suivez la séquence d'images fournie (voir fig. 3).

INTRODUCTION
Bienvenue à Tornado Force !
Nos moutons paissent librement et en toute tranquillité dans les vertes prairies, mais le désastre ap-proche sous la forme d'une méchante grosse tornade qui n'hésitera pas à engloutir tout ce qu'elle rencon-trera sur son passage.
Notre mission, en tant que bergers et bergères responsables, consiste à mettre notre troupeau à l'abri, en le guidant d'une main sûre jusqu'aux étables… Mais ce n'est pas aussi simple qu'il y parait.
De plus, vos décisions auront des conséquences pour les troupeaux des autres joueurs et joueuses.
Le premier ou la première à sauver son troupeau remporte la partie !
Le chemin est semé d'embûches et de pièges, et la tornade, toujours à l'affût, se déplace de tous côtés.
Bonne chance !

COMMENT JOUER ?
OBJECTIF DU JEU
L'objectif du jeu est de sauver deux des quatre moutons (F) (voir fig. 0) de ton troupeau en les menant à l'abri dans l'étable.
On peut également jouer en mode « défi » : l'objectif est alors de sauver les quatre moutons (F) du troupeau en les menant à l'abri dans l'étable.

PRÉPARATION DU JEU (voir fig. 4)
Une fois le plateau monté, il faut suivre les étapes suivantes :
1. Situez la tornade au centre du plateau.
2. Placez les deux dés et les deux barrières près du plateau.
3. Chaque joueur choisit une couleur parmi les 4 disponibles et place ses 4 moutons (F) aux emplacements correspondant par couleur de départ.
4. Le joueur le plus jeune commence la partie.

Options de jeu (2 ou 4 joueurs) :
Duel face à face (2 joueurs) - chaque joueur se place en diagonale par rapport à l'adversaire, face au plateau de l'autre.
Tous contre tous (3 ou 4 joueurs) - chaque joueur choisit une couleur pour commencer le jeu.

DYNAMIQUE DU JEU :
ORDRE ET STRUCTURE DES TOURS
Tour après tour, chaque joueur lance les deux dés sur le plateau. Le dé numérique indique le nombre de cases dont doit avancer un de vos moutons (F) . Le dé d'action indique l'action que l'on peut faire pendant ce tour.

***MOUVEMENT :**
Avec le dé de mouvement, vous déplacez un de vos moutons (F) d'autant de cases qu'en affiche le dé (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). On ne peut pas occuper une case qui l'est déjà, mais on peut sauter par-dessus. Donc, si vous atteignez une case déjà occupée, vous pouvez sauter par-dessus pour continuer à vous déplac-er, ou bien l'éviter en direction d'une autre des cases adjacentes. Deux moutons (F) ne peuvent jamais se trouver dans la même case (voir fig. 5).

***ACTIONS :**

- Mouton : si le dé d'action affiche un mouton (SYMBOLE DE MOUTON), il n'y a rien à faire, à part passer son tour.

- Déplace la tornade : si le dé d'action affiche la tornade (SYMBOLE DE TORNADE), il faut déplacer l'ensemble de la tornade d'une position sur l'une des 5 que comporte le plateau. La tornade doit être continuellement en fonctionnement pendant tout le trajet entre une case et l'autre, et avaler les moutons (F) qui se trouvent le long de son trajet (voir fig. 6).

- Barrière : si le dé affiche le symbole d'une barrière (SYMBOLE DE BARRIÈRE), on peut déplacer une ba-rrière en jeu ou en poser une nouvelle où l'on veut.

Attention, les barrières ferment le passage ! Si vous avancez l'un de vos moutons (F) et rencontrez une ba-rrière, vous devez la contourner pour poursuivre votre route. Vous ne pouvez ni la traverser ni la sauter.
Les barrières peuvent aussi couper la route à la tornade, l'empêcher d'emprunter un de ses trajets. IM-PORTANT ! La tornade ne peut pas être bloquée à cause des barrières (il faut toujours qu'une des direc-tions soit disponible) (voir fig. 7).
Les barrières ne peuvent pas barrer l'accès aux étables (voir fig. 8).

LE JEU PREND FIN LORSQUE :
Partie Courte
Un joueur sauve deux des quatre moutons (F) de son troupeau en les menant à l'abri dans l'étable.
Mode Défi
Un joueur sauve les quatre moutons (F) de son troupeau en les menant à l'abri dans l'étable.

RÈGLES DE BASE
Plateau : Il y a sur le plateau des cases qui ont une fonction spéciale :
- Case sûre d'atterrissage : si un de vos moutons (F) est avalé par la tornade et que vous parvenez à le rat-traper au vol, vous pouvez le placer sur une case « sûre d'atterrissage » libre (voir fig. 9). Si toutes les cases sont occupées, vous pouvez choisir n'importe quelle case du plateau pour atterrir. Si un de vos moutons (F) est sur une case d'atterrissage, vous devez obligatoirement le déplacer la prochaine fois que c'est votre tour, et libérer la case.

- Case tunnel souterrain : il y a sur le plateau une série de cases qui sont des escaliers vers un tunnel souterrain permettant d'avancer beaucoup plus rapidement sur le plateau. Il y a trois tunnels de couleur orange et trois de couleur bleue. Les oranges ne peuvent connecter qu'avec les oranges, et les bleus avec les bleus. Depuis un tunnel bleu, on ne peut pas sortir par un orange, et vice-versa. Si vous lancez le dé de mouvement et que, avançant au fil des cases, vous passez par l'entrée d'un tunnel, vous pou-vez décider d'y entrer et de ressortir à l'autre extrémité de l'escalier. Vous pouvez aussi continuer d'avancer case par case sans pénétrer dans le tunnel. IMPORTANT ! On ne peut emprunter le tunnel que depuis l'extérieur du plateau en direction des issues intérieures les plus proches, et vice-versa (voir fig. 10).

- Cases de la tornade : la tornade se déplace par des endroits spécifiques du plateau. Lorsque le dé d'action affiche le symbole de la tornade, le joueur qui a lancé le dé peut déplacer la tornade dans une position adjacente de celle d'où il est parti. La tornade doit être continuellement en fonctionnement pen-dant tout le trajet entre une case et l'autre, et avaler les moutons (F) qui se trouvent le long de son trajet (voir fig. 6).

-Les autres cases du plateau ne sont sujettes à aucune restriction et les moutons (F) peuvent se déplacer li-brement de l'une à l'autre (rivière, arbres, pierres du trajet de la tornade…)

AUTRES RÈGLES :
- Si un de vos moutons (F) est avalé par la tornade et s'envole, il retourne à la case départ.

- Si l'espace entre deux barrières est de deux cases du plateau ou davantage, la tornade peut passer en-tre elles. En cas contraire, ce chemin est fermé et la tornade ne peut emprunter ce parcours (voir fig. 11).

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES
Si la puissance d'aspiration de la tornade est plus faible que d'habitude, les piles sont probablement à plat et doivent être remplacées. En cas de blocage, pour réinitialiser le jeu, retirez les piles de leur logement et remettez-les en place.

NETTOYAGE :
Le produit ne peut être lavé que superficiellement, à la main. Utilisez un linge légèrement humidifié à l'eau ou, si nécessaire, à la mousse sèche, puis séchez-le avec un linge sec.

Ne l'utilisez qu'une fois parfaitement sec. Si l'appareil est accidentellement mouillé, éteignez-le et retirez immédiatement les piles. Séchez le compartiment des piles à l'aide d'un chiffon sec. Laissez ouvert le compartiment des piles jusqu'à ce qu'il soit complètement sec. Vous pouvez accélérer cette opération à l'aide d'un sèche-cheveux. N'essayez pas d'utiliser l'appareil tant qu'il n'est pas complètement sec.

RECOMMANDATIONS POUR UNE UTILISATION RESPONSABLE ET POUR LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT
Déposez les emballages de transport, les cartons, les emballages plastique, etc., dans les conteneurs de recyclage de votre localité.
Si le jouet fonctionne encore et que vous n'en voulez plus, ne le jetez pas. Pensez que d'autres personnes pourront encore l'utiliser et s'amuser avec ce jouet ; recherchez des entités et/ou des associations susceptibles de le leur faire parvenir.
Le produit ne doit pas être jeté dans la poubelle ménagère lorsqu'il n'est plus utilisé.
Utiliser les services de recyclage de votre communauté.
Les produits portant l'étiquette WEEE (une poubelle avec une croix) signalent que l'utilisateur final ne doit pas jeter ce produit et qu'il doit être amené à un centre de recyclage pour les dispositifs électriques et électroniques.
Utilisez de préférence des piles rechargeables. Débranchez le jouet après utilisation et retirez les piles si vous avez l'intention de ne pas utiliser le jouet pendant une longue période.
Consultez le symbole sur le produit, dans le manuel d'utilisation ou sur l'emballage pour plus d'informations. Les matériaux sont recyclables, conformément au marquage du produit. Vous faites une importante contribution à la protection de notre environnement quand vous recyclez le matériel ou quand vous trouvez d'autres formes d'utilisation des vieux appareils.
Veuillez contacter votre centre de recyclage le plus proche ou les autorités locales.

SÉCURITÉ
ATTENTION !
- Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans du au fait qu' il contient une partie de câble ou de corde longue. Danger de strangulation. Contient de petites pièces susceptibles d'être avalées.
- Conserver l'emballage afin de disposer des informations essentielles concernant le produit.
- Notre société se réserve le droit de modifier le produit par rapport à l'illustration afin d'y apporter des améliorations techniques.
- Ce produit fonctionne avec 3 piles du type LR6 (AA) 1.5V (non incluses).
- Les piles ou accumulateurs devront être installés en respectant les repères de polarité comme indiqué sur le schéma.
- Les piles ou accumulateurs usés devront être retirés du jouet afin d'éviter tout danger de détérioration.
- Ne pas mélanger de piles neuves et déjà utilisées en même temps.
- Ne pas mélanger différents types de piles en même temps.
- Utiliser uniquement les piles du type recommandé par le fabricant ou un modèle similaire.
- Les piles non rechargeables ne devront pas être rechargées.
- Les bornes des piles ne devront pas être court-circuitées.
- La substitution ou la manipulation des piles doit toujours être réalisée sous la supervision d'un adulte.
- Retirer les piles de leur logement en cas de non utilisation prolongée.
- Veuillez respecter l'environnement et déposer les piles usées dans les conteneurs destinés à cette fin.
- Les piles doivent être enlevées du jouet avant d'être chargées.
- Les piles rechargeables doivent toujours être chargées sous la supervision d'un adulte.
- Pour un meilleur fonctionnement, nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Lisez les instructions avant emploi, suivez-les et gardez-les pour la référence.
- En cas de perturbations radioélectriques, l'échantillon peut ne pas fonctionner correctement. Son fonctionnement reprend normalement une fois que les perturbations ont disparu.
- Au cas où une décharge électrostatique se produit, l'appareil peut mal fonctionner et l'utilisateur peut avoir de la régler de nouveau où à le réinitialiser. (extraire les piles et les remettre en place).
- En cas de flux transitoires électriques, l'appareil peut mal fonctionner et l'utilisateur doit redémarrer le dispositif (extraire les piles et les remettre en place).
- Ôter tous les éléments destinés à la fixation et à la protection du produit pendant le transport avant de le remettre aux enfants (plastiques, étiquettes, fils de fer, etc.).

IT - ITALIANO

ISTRUZIONI DI USO E FUNZIONAMENTO
I prodotti di IMC TOYS sono sottoposti a rigidi controlli di produzione per garantire un utilizzo sicuro e divertente da parte dei bambini. L'utilizzo e funzionamento sono molto semplici. Siamo certi che i vostri bambini si divertiranno. Grazie per aver acquistato uno dei nostri prodotti.
Per consultare il nostro ampio catalogo di prodotti, visitate il nostro sito Web all'indirizzo **www.imctoys.com.**

INFORMAZIONI IMPORTANTI
NOTE PER GLI ADULTI
Per 2 o 4 giocatori. Età di gioco raccomandata a partire da 6 anni.
Per un corretto montaggio e uso del prodotto durante il gioco è necessaria e raccomandata la supervisione di un adulto.
Prima di dare il prodotto al bambino, eliminare tutti gli elementi di plastica, i fili metallici e altri oggetti destinati a fissarlo durante il trasporto.

FUNZIONAMENTO CON BATTERIE
Sostituzione e installazione
Il prodotto necessita di 3 pile LR6 (AA) 1,5 V alcaline (non incluse). Il vano pile (V) si trova nella parte superiore del tornado (vedi fig. 1). Con l'aiuto di un cacciavite, sbloccare il coperchio del vano pile girando in senso antiorario. Togliere il coperchio e inserire le pile secondo la polarità indicata nell'immagi-ne (vedi fig. 2). Successivamente, mettere il coperchio e girare la vite di sicurezza in senso orario per bloccarlo.
Da ricordare! La sostituzione o manipolazione delle pile dovrà sempre essere realizzata sotto la supervisione di un adulto.

ASSEMBLAGGIO DEL PRODOTTO
Per un corretto assemblaggio del prodotto, seguire la sequenza indicata dalle immagini incluse (vedi fig. 3).

INTRODUZIONE
Benvenuti a Tornado Force!
Le nostre pecore pascolano libere e tranquille per prati verdi, ma il disastro si avvicina, sotto forma di un enorme e aggressivo tornado che distruggerà tutto ciò che si troverà davanti.
La nostra missione, come pastori responsabili, è mettere in salvo il gregge, guidandolo verso le stalle... Ma non è così facile come sembra.
Inoltre, con le tue decisioni interesserai i greggi degli altri giocatori.
Il primo a mettere in salvo il proprio gregge vincerà!
Il cammino nasconde pericoli e tranelli e il tornado sarà sempre in agguato, muovendosi in tutte le direzioni.
In bocca al lupo!

COME GIOCARE
OBIETTIVO DEL GIOCO
L'obiettivo del gioco è salvare due delle quattro pecore (F) (vedi fig. 0) del tuo gregge portandole in sicurezza nelle stalle.
È possibile anche giocare in modalità challenge, in cui l'obiettivo sarà salvare le quattro pecore (F) del gregge portandole in sicurezza nelle stalle.

PREPARAZIONE DEL GIOCO (vedi fig. 4)
Una volta montato il tabellone, si dovranno seguire questi passaggi:
1. Posizionare il tornado al centro del tabellone.
2. Preparare i due dadi e i due recinti accanto al tabellone.
3. Ogni giocatore sceglierà un colore tra i 4 disponibili e posizionerà le sue 4 pecore (F) nelle zone contrassegnate per colore di uscita.
4. Il giocatore più giovane inizia la partita.

Opzioni di gioco (da 2 a 4 giocatori):
Duello uno contro uno (2 giocatori) - ogni giocatore si dispone in diagonale: gli sfidanti sono quindi ognuno davanti al tabellone dell'altro.
Tutti contro tutti (da 3 a 4 giocatori) - ogni giocatore sceglie un colore per iniziare la partita.

DINAMICA DEL GIOCO:
ORDINE E STRUTTURA DEI TURNI
Durante ogni turno, ogni giocatore lancia i due dadi sul tabellone. Il dado numerico indica il numero di caselle su cui avanzare con qualsiasi delle pecore (F) . Il dado delle azioni indica l'azione che è possibile realizzare durante il turno.

***MOVIMENTO:**
Con il dado del movimento, sposta una delle tue pecore (F) di tante caselle quante dice il dado (1, 2, 3, 4, 5 o 6). Non è possibile occupare una casella già occupata, ma si saltarla. Quindi, se raggiungi una casella occupata potrai saltarla e continuare ad avanzare o schivarla e preferire una delle caselle adiacenti. Due pecore (F) non possono mai restare nella stessa casella (vedi fig. 5).

***AZIONI:**

-Pecora: Se con il dado delle azioni esce la pecora (METTERE SIMBOLO DELLA PECORA), non dobbiamo far nulla e passare il turno.

- Sposta il tornado: Se con il dado delle azioni esce il tornado (METTERE SIMBOLO DEL TORNADO), sposteremo di una posizione l'insieme del tornado verso una delle 5 posizioni prestabilite sul tabellone. Il tornado dovrà restare in funzionamento continuo, per tutto il tragitto tra una casella e l'altra, interessando le pecore (F) lungo il suo tragitto (vedi fig. 6).

-Recinto: Se appare il simbolo del recinto (METTERE SIMBOLO DEL RECINTO), possiamo muovere un recinto tra quelli in gioco o metterne uno nuovo dove vogliamo.

Attenzione, i recinti chiudono i sentieri! Se avanzi con una qualunque delle tue pecore (F) e ti trovi davanti un recinto, dovrai aggirarlo per proseguire. Non è possibile attraversarlo né saltarlo.
I recinti possono bloccare l'avanzata del tornado e impedirgli di proseguire per determinati sentieri. IMPORTANTE! Il tornado non può essere bloccato del tutto dai recinti (deve sempre restare disponibile una delle direzioni) (vedi fig. 7).
I recinti non possono bloccare l'accesso alle stalle (vedi fig. 8).

LA PARTITA FINISCE QUANDO:
Partita Corta
Un giocatore salva due delle quattro pecore (F) del suo gregge portandole in sicurezza nelle stalle.
Modalità Challenge
Un giocatore salva le quattro pecore (F) del suo gregge portandole in sicurezza nelle stalle.

REGOLE BASE
Tabellone: All'interno del tabellone troveremo alcune caselle speciali:
- Casella di atterraggio sicuro: Se la tua pecora è colpita dal tornado e riesci a prenderla mentre è in aria, la puoi posizionare in una casella di atterraggio sicuro libera (vedi fig. 9). Se sono tutte occupate, puoi scegliere qualsiasi casella del tabellone per atterrare. Se hai una pecora in una casella di atterraggio, durante il turno successivo dovrai necessariamente spostarla e lasciare la casella libera.

- Casella tunnel sotterraneo: C'è una serie di caselle del tabellone che rappresenta delle scale per attraversare un tunnel sotterraneo, in questo modo avanzerai molto più velocemente lungo il tabellone. Tre tunnel sono contrassegnati dal colore arancio e tre in blu. I tunnel arancio possono interagire solo con quelli arancio, quelli blu con i blu. Entrando in un tunnel blu non è possibile uscire da un tunnel arancio e viceversa. Se lanci il dado dei movimenti e durante il tuo tragitto, avanzando, passi dall'entrata di un tunnel, potrai decidere se entrare e comparire all'altro estremo o proseguire avanzando per le caselle senza entrare nel tunnel. IMPORTANTE! Solo sarà possibile passare dal tunnel dell'esterno del tabellone verso le uscite dell'interno del tabellone più vicine e viceversa (vedi fig. 10).

- Caselle del tornado: Il tornado si sposta lungo specifici punti del tabellone. Quando con il dado delle azioni si ottiene il simbolo del tornado, il giocatore in questione potrà spostare il tornado verso una posizione adiacente rispetto a quella da cui è uscito. Il tornado dovrà restare in funzionamento continuo, per tutto il tragitto tra una casella e l'altra, interessando le pecore (F) lungo il suo tragitto (vedi fig. 6).

- Nessuna delle altre caselle del tabellone ha alcun tipo di restrizione e le pecore (F) potranno muoversi liberamente attraverso le stesse (fiume, alberi, pietre, percorso del tornado...)

ALTRE REGOLE:
- Se la tua pecora è colpita dal tornado e vola, dovrà tornare alla casella di inizio.

- Se lo spazio tra due recinti è di due esagoni (caselle del tabellone) o superiore, il tornado potrà passare tra gli stessi. In caso contrario il passaggio è chiuso e il tornado non si potrà muovere all'interno di quel tragitto (vedi fig. 11).

SOLUZIONE DI EVENTUALI PROBLEMI
Se la potenza di aspirazione del tornado è inferiore rispetto a quella normale, probabilmente le pile sono esaurite e vanno sostituite. In caso di blocco, per resettare il prodotto ritirare le pile dal vano e ricollocarle all'interno dello stesso.

PULIZIA:
Pulire la superficie del prodotto solo a mano. Utilizzare un panno inumidito con acqua o schiuma a secco, se necessario, puoi asciugare immediatamente con un panno asciutto

Non utilizzare il giocattolo fino a quando non è completamente asciutto. Se i meccanismi si inumidiscono, spegnerlo e rimuovere immediatamente le batterie. Asciugare il comparto delle batterie con un panno asciutto. Lasciare aperto il comparto delle batterie fino a quando non è completamente asciutto. Se si desidera, utilizzare un asciugacapelli per velocizzare la procedura. Non cercare di utilizzare l'unità fino a quando non è completamente asciutta.

RACCOMANDAZIONI PER UN USO RESPONSABILE E PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE
Smaltisci il sacchetto usato per il trasporto, il cartone, la plastica e altri rifiuti negli appositi contenitori per il riciclaggio.
Se sei stanco del tuo giocattolo, e se funziona ancora, non buttarlo via. Ricordati che altri bambini potrebbero ancora giocarci, quindi cerca qualche ente o associazione che lo raccolga e lo regali a chi è meno fortunato di te.
Non smaltire il prodotto come normale rifiuto domestico.
Utilizzare i servizi di riciclaggio della propria zona.
I prodotti etichettati con il simbolo WEEE (un "bidone della spazzatura" con una croce) indicano che l'utente finale non deve smaltire questo prodotto che deve essere portato a un punto di raccolta per dispositivi elettrici ed elettronici.
Se puoi, usa pile ricaricabili. Quando smetti di usarlo, spegni il gioco e se pensi di non utilizzarlo per molto tempo togli le pile.
Per ulteriori informazioni, consultare il manuale dell'utente o la confezione. In base al contrassegno che li distingue, i materiali sono riciclabili. Riciclare o trovare modi alternativi di utilizzare i dispositivi vecchi contribuisce in modo considerevole alla salvaguardia dell'ambiente.
Si invita a richiedere informazioni presso il centro di smaltimento rifiuti autorizzato o presso le autorità locali.

SICUREZZA
AVVERTENZE!
- Avvertenza. Non raccomandato per bambini di meno di 36 mesi perché contiene una parte di cavo lungo. Pericolo di strangolamento. Contiene pezzi piccoli che potrebbero essere ingeriti.
- Per favore, conservare la confezione per future referenze, visto che contiene informazioni molto importanti.
- La ditta si riserva il diritto di poter far differire il prodotto dall'illustrazione per migliorie tecniche.
- Questo prodotto richiede 3 pile del tipo LR6 (AA) 1.5V (non incluse).
- Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità.
- Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo.
- Non mischiare pile vecchie con pile nuove.
- Non mischiare vari tipi di pile.
- Usare solo pile del tipo raccomandato dal fabbricante o equivalenti.
- Le pile non ricaricabili, non devono essere ricaricate.
- I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati.
- La sostituzione e la manipolazione delle pile dovranno essere realizzate sempre sotto la sorveglianza di un adulto.
- Togliere le pile dal compartimento, se si pensa di non usare l'unità per un lungo periodo.
- Vi preghiamo di rispettare l'ambiente e di gettare le pile consumate negli appositi contenitori.
- Le pile ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di venire caricate.
- Le pile ricaricabili devono essere caricate solo in presenza di un adulto.
- Per un funzionamento ottimale si raccomanda l'uso di pile alcaline.
- Legga le istruzioni prima dell'uso, le segua e le conservi per futuri riferimenti.
- In ambienti con interferenze da radiofrequenze, potrebbero verificarsi malfunzionamenti. Dopo l'eliminazione dell'interferenza, riprenderà il normale funzionamento.
- In caso di cariche elettrostatiche, il campione può funzionare in modo anomalo e può essere necessario il ripristino da parte dell'utente. (estrarre e reinserire le pile).
- In caso di temporanee interferenze il campione può funzionare in modo anomalo e può essere necessario il ripristino da parte dell'utente. (estrarre e reinserire le pile).
- Togliere tutti i componenti usati per fissare e proteggere il prodotto durante il trasporto prima di darlo ai bambini (componenti di plastica, etichette, fili metallici, ecc.).

NL - NEDERLANDS

GEBRUIKSAANWIJZING
Producten van IMC TOYS ondergaan een strenge kwaliteitscontrole om het speelplezier en de veilig-heid van kinderen te garanderen. De producten zijn eenvoudig te gebruiken en te bedienen. We zijn er zeker van dat kinderen veel speelplezier aan onze producten zullen beleven. Wij danken u voor de aankoop van dit product.
Wij verwijzen u naar onze website: **www.imctoys. com** waar u met nog meer van onze producten ken-nis kunt maken.

BELANGRIJKE INFORMATIE
AANWIJZING VOOR VOLWASSENEN
Voor 2 tot 4 spelers.
Aanbevolen voor kinderen vanaf 6 jaar. Dit product valt onder de noemer speelgoed.
Om het product in elkaar te zetten en op de juiste wijze te gebruiken, is toezicht van een volwassene vereist en aanbevolen. Alvorens het product aan uw kind te geven, verwijdert u eerst al het plastic, draden en andere onderdelen die gebruikt zijn om het product vast te maken.

BATTERIJ INFORMATIE
Vervangen en installeren
Dit product werkt op 3 LR6 (AA) 1.5V Alkaline batterijen (niet meegeleverd). Het batterijvak (G) bevindt zich aan de bovenkant van de tornado (zie afb. 1). Gebruik een schroevendraaier en draai de schroef linksom om het batterijde-ksel los te maken. Verwijder het deksel en plaats de batterijen in de aangegeven polariteitsrichting (Afb. 2). Breng vervolgens het deksel aan en draai de borgschroef rechtsom aan om het vast te zetten.
Vergeet niet: het vervangen of hanteren van de batterijen dient altijd onder toezicht van een volwassene te gebeuren.

HET PODUCT IN ELKAAR ZETTEN
Volg om het product op de juiste wijze in elkaar te zetten de reeks meegeleverde afbeeldingen (zie afb. 3).

INLEIDING
Hallo en welkom bij Tornado Force!
Onze schapen grazen vrij en vredig door de groene weiden, maar het onheil nadert in de vorm van een enorme en kwaadaardige tornado die niet aarzelt om alles op zijn pad op te zuigen.
Onze missie als verantwoordelijke herders, is om de kuddes te beschermen en ze veilig naar de stallen te leiden. Maar dat is zeker niet zo eenvoudig als het lijkt.
Bovendien heb je met je beslissingen invloed op de kuddes van de andere spelers.
De eerste speler die zijn kudde in veiligheid brengt, heeft gewonnen!
De weg is vol gevaren en trucs en de tornado ligt altijd en overal op de loer!
Veel succes!

SPEELWIJZE
DOEL VAN HET SPEL
Het doel van het spel is om twee van de vier schapen (F) (zie afb. 0) uit je kudde te redden door ze naar de veilige stal te brengen.
Je kunt ook in de modus Challenge spelen. In deze modus is het doel om de vier schapen (F) van je kudde te redden door ze naar de veilige stal te brengen.

SPELVOORBEREIDING (zie afb. 4)
Nadat we het bord hebben neergelegd, moeten we deze stappen volgen:
1. We plaatsen de tornado midden op het bord.
2. De twee dobbelstenen en de twee hekken liggen klaar naast het bord.
3. Elke speler kiest een kleur uit de vier beschikbare kleuren en zet zijn vier schapen (F) in hun zones die op grond van de kleur zijn vastgesteld.
4. De jongste speler begint het spel.

Spelopties (2 tot 4 spelers):
Een rechtstreekse confrontatie (2 spelers) – Elke speler staat schuin tegenover de tegenstander aan de andere kant van het bord.
Allen tegen allen (3 tot 4 spelers) – Elke speler kiest een kleur om met het spel te beginnen.

SPEELWIJZE:
VOLGORDE EN OPZET VAN BEURTEN
Bij elke beurt gooit elke speler de twee dobbelstenen op het bord. De cijferdobbelsteen geeft het aantal velden aan dat je met een van je schapen (F) vooruit moet. De actiedobbelsteen geeft de actie aan die we in die beurt kunnen doen.

***VERPLAATSEN:**
Met de verplaatsingsdobbelsteen verplaats je een van je schapen (F) zoveel velden als het cijfer dat je met de dobbelsteen hebt gegooid (1, 2, 3, 4, 5 of 6). Je kunt niet op een al bezet veld gaan staan, maar je kunt er wel overheen springen. Daarom, als je bij het verplaatsen een veld bereikt dat al bezet is, kun je erover springen om verder te gaan of het ontwijken naar een andere van de aangrenzende velden. Er kunnen nooit twee schapen (F) op hetzelfde veld staan (zie afb. 5).

***ACTIES:**

- **Schaap:** Als je met de actiedobbelsteen een schaap gooit (SYMBOOL SCHAAP PLAATSEN), hoef je niets te doen en sla je een beurt over.

- **Verplaats de tornado:** Als je met de actiedobbelsteen een tornado gooit (SYMBOOL TORNADO PLAATSEN), verplaats je de tornado één positie naar een van de vijf posities die op het bord zijn vastgelegd. De tornado moet tijdens het hele traject van het ene naar het andere veld continu in werking zijn en de schapen (F) opzuigen die grenzen aan het pad van de tornado (zie afb. 6).

- **Hek:** Als je het heksymbool gooit (SYMBOOL HEK PLAATSEN), kunnen we een hek dat in het spel is, verplaatsen of waar we willen een nieuw hek plaatsen.

Pas op: de hekken sluiten paden af! Als je met een van je schapen (F) vooruit komt en je stoot op een hek, dan moet je eromheen om door te gaan. Je kunt er niet door- of overheen.
Hekken kunnen ook het pad van de tornado versperren, waardoor deze geen van zijn trajecten kan volgen. BELANGRIJK! De tornado kan niet door alle hekken worden versperd (er moet altijd een van de richtingen beschikbaar zijn) (zie afb. 7).

Hekken kunnen de toegang tot de stallen niet blokkeren (zie afb. 8).

HET SPEL EINDIGT WANNEER:
Kort Spel
Eén speler redt twee van de vier schapen van zijn kudde door ze naar de veilige stal te brengen.
Challenge-modus
Een speler redt de vier schapen (F) van zijn kudde door ze naar de veilige stal te brengen.

BASISREGELS
Bord: Op het bord vind je enkele velden met een bijzondere functie:
-Veilig landingsvak: Als jouw schaap de tornado in wordt gezogen en het je lukt om het in de lucht te vangen, kunt je het op een "veilige landingsplaats" die nog vrij is neerzetten (zie afb. 9). Als ze allemaal vol zijn, kun je een willekeurig veld op het bord kiezen om op te landen. Als je een schaap op een landingsveld hebt, moet je bij je volgende beurt dat figuur verplaatsen en het veld vrijlaten.

- **Veld ondergrondse tunnel:** Op het bord zijn er een reeks velden die trappen voorstellen om een ondergrondse tunnel te nemen, zodat je je veel sneller over het bord kunt verplaatsen. Er zijn drie tunnelsoranje en drie tunnels blauw gemarkeerd. De oranjekleurige werken alleen met de oranje tunnels, en de blauwkleurige alleen met de blauwe tunnels. Van een blauwe tunnel kun je niet naar een oranje en omgekeerd. Als je de verplaatsingsdobbelsteen gooit en op je weg over de velden de ingang van een tunnel passeert, kun je beslissen of je naar binnen wilt en aan de andere kant van de trap weer tevoorschijn komt ofwel doorgaat over de velden zonder de tunnel te nemen. BELANGRIJK! Het is alleen mogelijk om door de tunnel van de buitenkant van het bord naar de dichtstbijzijnde uitgangen binnen het bord te gaan en omgekeerd (zie afb. 10).

- **Tornadovelden:** De tornado verplaatst zich langs bepaalde punten op het bord. Wanneer een speler met de actiedobbelsteen het tornadosymbool gooit, mag hij de tornado verplaatsen naar een aangrenzende positie. De tornado moet tijdens het hele traject van het ene naar het andere vak continu in werking zijn en de schapen (F) opzuigen die grenzen aan het pad van de tornado (zie afb. 6).

-Alle andere velden op het bord hebben geen enkele beperking en de schapen (F) kunnen er vrij doorheen bewegen (rivier, bomen, stenen, tornadotraject enz.).

ANDERE REGELS:
-Als jouw schaap de tornado in wordt gezogen en wegvliegt, keert het terug naar het beginveld.

-Als de ruimte tussen twee hekken twee zeskanten (bordvelden) of meer is, kan de tornado ertussendoor. Anders wordt dat pad afgesloten en kan de tornado niet langs dat pad (zie afb. 11).

PROBLEMEN OPLOSSEN
Is het aanzuigvermogen van de tornado lager dan normaal, dan zijn de batterijen leeg en moeten ze vervangen worden. Als het product geblokkeerd raakt, dient u het te resetten door de batterijen te verwijderen en weer aan te brengen.

Schoonmaken:
Maak alleen de buitenkant van schoon met de hand. Gebruik een vochtige (niet nat) doek, en droog daarna onmiddellijk met een droge doek

Gebruik het product niet totdat het helemaal droog is. Als het product nat wordt, draai het dan om en verwijder meteen de batterijen. Droog het batte-rijvak met een droge doek. Laat het batterijvak open, totdat het volledig is opgedroogd. Indien gewenst, gebruik een haardroger om het proces te versnellen. Gebruik het product nooit totdat het volledig droog is.

AANBEVELINGEN VOOR VEILIG GEBRUIK EN EEN VEILIG MILIEU
Zorg ervoor dat verpakking, plastic, karton etc. veilig in een afvalbak wordt weggegooid. Gebruik op-laadbare batterijen indien mogelijk. Zet de machine altijd uit zodra je klaar bent met spelen en verwijder batterijen als jet het product langere tijd niet gebruikt. Als je het product niet meer leuk vindt, gooi het dan niet weg. Onthoud dat andere mensen het mogelijk nog wel leuk vinden en geef het dan aan iemand die er blij mee is. In het geval het product niet meer werkt en het weggegooid moet worden, behandel het dan niet als normaal huisvuil. Breng het naar een punt waar elektrische apparatuur kan worden ingeleverd. De materialen zijn recyclebaar. Als je materialen opnieuw gebruikt, werk je eraan mee om het milieu gezond en schoon te houden. Informeer naar het punten waar apparaten kunnen worden gerecycled.

VEILIGHEIDSWAARSCHUWINGEN!
- Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar, vanwege kabels en lange koorden. Wurgingsgevaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
- Bewaar de verpakking voor raadpleging.
- Vanwege technische vooruitgang kan het zijn dat het product afwijkt van de illustratie op de verpakking.
- Dit product werkt op 3 type LR6 (AA) 1.5V batterijen (niet meegeleverd).
- De batterijen moeten worden geplaatst volgens de aanwijzingen in de gebruiksaanwijzing.
- Lege batterijen moeten worden verwijderd uit het product; zodat er geen schade aan het product kan worden aangericht.
- Gebruik geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik geen verschillende batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen batterijen die worden aanbevolen door de fabrikant.
- Niet oplaadbare batterijen moeten niet worden opgeladen.
- Maak batterijen nooit open.
- Het verwijderen of vervangen van batterijen moet altijd gedaan worden onder toezicht van een vol-wassene.
- Haal de batterijen uit het product als het product lange tijd niet gebruikt gaat worden.
- Houd rekening met het milieu en breng lege batterijen naar een daarvoor bestemd punt.
- Oplaadbare batterijen moeten uit het product gehaald worden indien ze moeten worden opgeladen.
- Het opladen van oplaadbare batterijen moet worden gedaan onder toezicht van een volwassene.
- Dit product werkt optimaal met Alkaline batterijen.
- Lees voor gebruik de gebruiksaanwijzing en bewaar deze voor raadpleging.
- Indien het product gebruikt wordt in de buurt van radiogolfen, zou het slechter kunnen functioneren.
- Indien het product gebruikt wordt bij elektrostatische ontlading, zou het slechter kunnen functioneren. Reset het product (haal de batterijen eruit en stop ze er weer in).
- Indien het product gebruikt wordt bij Fast Transient, zou het slechter kunnen functioneren. Reset het product (haal de batterijen eruit en stop ze er weer in).
- Verwijder alle onderdelen waarmee het product vast heeft gezeten in de verpakking alvorens het product aan kinderen te geven (plastic, onderdelen,

PT - PORTUGUÊS

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO E OPERAÇÃO
Os produtos IMC TOYS passam por rigorosos controlos de produção para garantir a diversão e a segurança dos seus filhos. São fáceis de utilizar e de operar. Estamos certos de que irão proporcionar muita diversão às suas crianças. Obrigado por adquirir um dos nossos produtos.
Para ver o nosso vasto catálogo de produtos, visite a nossa página web em **www.imctoys.com**.

INFORMAÇÃO IMPORTANTE
NOTA PARA ADULTOS
Para 2 a 4 jogadores. Idade recomendada a partir de 6 anos.
Para uma montagem e utilização corretas do produto durante o jogo, é necessária e recomendada a supervisão de um adulto.
Antes de entregar o brinquedo às crianças, retire todos os plásticos, fios e qualquer objeto concebido para o fixar durante o transporte.

FUNCIONAMENTO COM PILHAS
Substituição e instalação
Este produto necessita de 3 pilhas LR6 (AA) 1,5 V alcalinas (não incluídas). O compartimento das pilhas (V) encontra-se na parte superior do tornado (ver fig. 1). Com a ajuda de uma chave de fendas, rode no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio para desbloquear a tampa do compartimento das pilhas. Retire a tampa e coloque as pilhas de acordo com o gráfico de polaridade indicado (ver fig. 2). Em seguida, coloque a tampa e rode o parafuso de segurança no sentido dos ponteiros do relógio para bloqueá-la. Lembre-se! A substituição ou o manuseamento das pilhas deve realizar-se sempre sob a supervisão de um adulto.

MONTAGEM DO PRODUTO
Para a correta montagem do produto, siga a sequência de imagens incluídas (ver fig. 3).

INTRODUÇÃO
Bem-vindos e bem-vindas ao Tornado Force!
As nossas ovelhas pastam livre e tranquilamente nos verdes prados, mas o desastre aproxima-se sob a forma de um enorme e malvado tornado que não hesitará em absorver tudo o que encontrar no seu caminho.
A nossa missão, como pastores e pastoras responsáveis é pôr a salvo os nossos rebanhos, guiando-os de forma segura até aos estábulos… mas de certeza que não é tão fácil quanto parece.
Além disso, as tuas decisões afetam os rebanhos dos outros jogadores e jogadoras.
O primeiro ou a primeira a salvar o seu rebanho ganha!
O caminho esconde perigos e truques, e o tornado, está sempre à espreita movendo-se por todos os lados.
Boa sorte!

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) (ver fig. 0) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.
Também se pode jogar o modo challenge, onde o objetivo é salvar as quatro ovelhas (F) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig. 4)
Depois de montar o tabuleiro, é necessário seguir estes passos:
1. Coloca o tornado na posição central do tabuleiro.
2. Deixam-se preparados os dois dados e as duas cercas junto do tabuleiro.
3. Cada jogador escolhe uma cor entre as 4 disponíveis e coloca as suas 4 ovelhas (F) nas suas zonas estabelecidas por cor de saída.
4. O jogador mais novo começa o jogo.

Opções de jogo (de 2 a 4 jogadores):
Duelo frente a frente (2 jogadores) – cada jogador coloca-se na diagonal do jogador contrário ficando um à frente do tabuleiro do outro.
Todos contra todos (3 a 4 jogadores) – cada jogador escolhe uma cor para começar o jogo.

DINÂMICA DE JOGO:
ORDEM E ESTRUTURA DAS JOGADAS
Em cada jogada, cada jogador lança os dois dados em cima do tabuleiro. O dado numérico indica o número de casas a avançar com qualquer uma das tuas ovelhas (F) . O dado de ação indica a ação que se pode realizar nessa jogada.

***DESLOCAÇÃO:**
Com o dado de deslocação, deslocas uma das tuas ovelhas (F) tantas casas quantas o dado te indicar (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Não se pode ocupar uma casa previamente ocupada, mas pode saltar-se por cima dela. Por tanto, se na tua deslocação chegares a uma casa que já estava ocupada podes saltá-la para continuar a avançar ou esquivar-se para outra das casas adjacentes. Nunca podem estar duas ovelhas (F) na mesma casa (ver fig. 5).

***AÇÕES:**

- **Ovelha:** se o dado de ação apresentar uma ovelha (COLOCAR SÍMBOLO OVELHA), indica que não tens de fazer nada e passas a jogada.

- **Desloca o tornado:** se aparecer um tornado no dado de ação (COLOCAR SÍMBOLO TORNADO), desloca o conjunto do tornado uma posição, para uma das 5 posições estabelecidas no tabuleiro. O tornado deve estar em contínuo funcionamento durante todo o trajeto entre uma casa e a outra absorvendo as ovelhas (F) confinantes ao trajeto do tornado (ver fig. 6).

- **Cerca:** se aparecer o símbolo de uma cerca (COLOCAR SÍMBOLO CERCA), podes mover uma cerca que esteja em jogo, ou colocar uma nova onde quiseres.

Atenção: as cercas fecham caminhos! Se avançares com qualquer uma das tuas ovelhas (F) e encontrares uma cerca deves rodeá-la para continuar a avançar. Não se pode atravessar nem saltar.
As cercas também podem cortar o caminho do tornado, impedindo-o de seguir algum dos seus trajetos. IMPORTANTE! O tornado não pode ficar bloqueado pelo efeito das cercas (deve ficar sempre disponível uma das direções) (ver fig. 7).
As cercas não podem bloquear o acesso aos estábulos (ver fig. 8).

O JOGO ACABA QUANDO:
Jogo Curto
Um jogador salva duas de quatro ovelhas (F) do seu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

Modo Challenge
Um jogador salva as quatro ovelhas (F) do seu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

REGRAS BÁSICAS
Tabuleiro: No tabuleiro podes encontrar algumas casas com funções especiais:

- **Casa segura de aterragem:** se a tua ovelha for absorvida pelo tornado e conseguires apanhá-la no ar, podes colocá-la numa casa "segura de aterragem" que esteja livre (ver fig. 9). Se estiverem todas cheias, podes escolher qualquer casa do tabuleiro para aterrar. Se tiveres uma ovelha numa casa de aterragem, na tua vez seguinte és obrigado a mover essa figura e deixar a casa livre.

- **Casa túnel subterrâneo:** há uma série de casas no tabuleiro que são escadas para atravessar um túnel subterrâneo, dessa forma avanças muito mais rápido pelo tabuleiro. Há três túneis marcados em cor de laranja e três em azul. Os laranja só podem interagir com os laranja, e os azuis com os azuis. De um túnel azul, não podes sair para um laranja e vice-versa. Se lançares o dado de deslocação e no teu trajeto a avançar casas passares pela entrada de um túnel, podes decidir se entras e apareces no outro lado da escada ou se continuas a avançar casas sem entrar no túnel. IMPORTANTE! Só podes passar pelo túnel desde o exterior do tabuleiro para as saídas do interior do tabuleiro mais próximas e vice-versa (ver fig. 10).

- **Casas do tornado:** o tornado desloca-se por pontos específicos do tabuleiro. Quando no dado de ação se obtiver o símbolo do tornado, o jogador em questão pode deslocar o tornado para uma posição adjacente à de onde saiu. O tornado deve estar em contínuo funcionamento durante todo o trajeto entre uma casa e a outra absorvendo as ovelhas (F) confinantes ao trajeto do tornado (ver fig. 6).

- Todas as restantes casas do tabuleiro não têm qualquer tipo de restrição e as ovelhas (F) podem mover-se livremente por elas (rio, árvores, pedras percurso do tornado, etc.).

OUTRAS REGRAS:
- Se a tua ovelha for absorvida pelo tornado e sair a voar, volta para a casa de início.

- Se o espaço entre duas cercas for de dois hexágonos (casas do tabuleiro) ou superior, o tornado pode passar entre elas. Caso contrário esse caminho está fechado e o tornado não se pode deslocar por esse trajeto (ver fig. 11).

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS
Se a potência da aspiração do tornado for inferior ao habitual, significa que as pilhas estão gastas e que devem ser substituídas. Em caso de bloqueio, para reiniciar o produto, retire as pilhas do compartimento das pilhas e volte a colocá-las.

LIMPEZA:
Lavar apenas a superfície do produto à mão. Utilizar um pano levemente humedecido com água ou espuma, se necessário e secar imediatamente com um pano seco
Não utilizar até estar totalmente seco. Se o equipamento se molhar, desligar e remover as pilhas imediatamente. Secar o compartimento das pilhas com um pano seco. Deixar aberto do compartimento das pilhas até que esteja completamente seco. Se quiser, usar um secador de cabelo para acelerar este processo. Não tentar utilizar a unidade até estar totalmente seca.

RECOMENDAÇÕES DE UTILIZAÇÃO RESPONSÁVEL E DE PROTEÇÃO DO AMBIENTE
Colocar as embalagens de transporte, cartão, plástico, etc., nos contentores de reciclagem no seu bairro.

Se não quiser mais o brinquedo e ele ainda funcionar, não deite fora. Lembre-se que outras pessoas podem aproveitá-lo; procure entidades e ou associações a quem o oferecer.
Não deve deitar o produto no lixo doméstico quando já não for útil.
Utilize os serviços de reciclagem da sua comunidade.
Os produtos rotulados com o símbolo WEEE (um "caixote do lixo" com uma cruz) indicam que o utilizador final não deve descartar este produto e deve ser levado a um ponto de reciclagem para dispositivos elétricos e eletrónicos.
Utilizar pilhas recarregáveis sempre que possível. Recordar desligar o brinquedo se tiver terminado de brincar com ele e retirar as pilhas se não for utilizar durante um período de tempo considerável.
Consulte o símbolo no produto, no manual do utilizador ou na embalagem para mais informações. Os materiais são recicláveis, de acordo com as suas marcações. Se reciclar o material ou encontrar outras formas de utilização dos aparelhos antigos, realizará uma contribuição considerável para a proteção do meio ambiente.
Por favor, consulte o centro de reciclagem mais próximo ou autoridades locais.

SEGURANÇA
AVISOS!
- Atenção. Não é recomendado para crianças menores de 3 anos de devido à que contem uma parte do cabo longo. Perigo de estrangulamento. Contém peças pequenas susceptíveis de serem ingeridas.
- Por favor, guarde a embalagem para futuras referências, já que contém informação muito importante.
- A empresa reserva-se o direito a que o produto possa diferir da ilustração por melhoras técnicas.
- Este produto requer 3 pilhas do tipo LR6 (AA) 1.5V (não incluídas).
- As pilhas ou acumuladores devem ser colocados respeitando a polaridade indicada no gráfico.
- As pilhas ou acumuladores usados deverão ser retirados do brinquedo, poderiam causar avarias.
- Não misturar pilhas velhas com pilhas novas.
- Não misturar diferentes tipos de pilhas.
- Somente devem ser utilizadas pilhas do tipo recomendado pelo fabricante ou equivalentes.
- As pilhas não recarregáveis, não devem ser recarregadas.
- Os bornes das pilhas não devem sofrer curto-circuitos.
- A substituição ou manipulação das pilhas, deverá ser realizada sempre sob a supervisão dum adulto.
- Retire as pilhas do compartimento, quando não queira utilizar a unidade por um período longo de tempo.
- Por favor, seja respeitoso com o meio ambiente, e deposite as pilhas gastas nos depósitos apropriados.
- As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem carregadas.
- As pilhas recarregáveis somente devem ser carregadas sob a supervisão dum adulto.
- Para um melhor funcionamento recomendamos a utilização de pilhas alcalinas.
- Leia as instruções antes do uso, siga-as e mantenha-as para a referência.
- Em ambiente com interferências de radiofrequência, a amostra poderá funcionar mal e regressará ao funcionamento normal depois de eliminada a interferência.
- No caso de uma descarga electrostática, o aparelho pode funcionar mal e o utilizador pode ter de o reajustar ou de o reiniciar. (retire as pilhas e coloque de novo).
- No caso de uma passagem rápida, o aparelho pode funcionar mal e o utilizador pode ter de o reajustar ou de o reiniciar. (retire as pilhas e coloque de novo).
- Retire todos os elementos destinados à fixação e protecção do produto durante o transporte antes de dá-lo às crianças (plásticos, etiquetas, arames, etc.).

RU - РУССКИЙ

ИНСТРУКЦИЯ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ И УПРАВЛЕНИЮ
Продукция IMC TOYS проходит строгий контроль, чтобы гарантировать вашим детям настоящее удовольствие и безопасность. Она проста в использовании и управлении. Мы уверены, что она подарит вашим детям много радости. Спасибо за то, что купили один из наших продуктов. Чтобы посмотреть наш расширенный каталог, пожалуйста, посетите наш веб-сайт: **www.imctoys.com**.

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ
От 2 до 4 игроков. Рекомендуемый возраст игры от 6 лет. Товар - игрушка.
Перед тем как дать изделие детям, обязательно удалите пластмассовые крепления, провода и другие предметы, предназначенные для фиксации изделия при его транспортировке.
Сборка и использование продукта должны осуществляться под наблюдением взрослых.

ДЕЙСТВИЯ С БАТАРЕЯМИ
Замена и установка
Для этого изделия требуются 3 алкалиновые батарейки AA 1.5V LR6 (не входят в комплект). Батарейный отсек (V) расположен в верхней части торнадо (см. рис. 1). Чтобы открыть крышку батарейного отсека, выкрутите винт против часовой стрелки с помощью отвертки. Снимите крышку и вставьте батарейки, соблюдая полярность (см. рис. 2). Затем поместите крышку на место и, чтобы закрепить ее, вкрутите винт по часовой стрелке.
Внимание! Замена и другие действия с батарейками всегда должны осуществляться под контролем взрослых.

СБОРКА ПРОДУКТА
Для правильной сборки изделия выполните действия, показанные на приведенных изображениях (см. рис. 3).

ВВЕДЕНИЕ
Добро пожаловать в игру «Сила торнадо» (Tornado Force)!
Пока наши овечки мирно и свободно пасутся на зеленом лугу, надвигается бедствие в виде огромного и ужасного торнадо, которое сметет абсолютно все на своем пути.
Поскольку мы — ответственные пастухи, наша задача — переместить стадо в безопасное место, то есть благополучно провести овечек в загон. Однако сделать это не так легко, как может показаться на первый взгляд.
Более того, все наши решения будут влиять на стада других игроков.
Выиграет тот, кто первым проведет свое стадо в безопасное место!
Дорога таит в себе множество опасностей и ловушек. Кроме того, торнадо всегда будет подстерегать на каждом шагу и менять направление.
Удачи!

КАК ИГРАТЬ
ЦЕЛЬ ИГРЫ
Цель игры — спасти двух из четырех овечек (F) см. рис. 0) в стаде и безопасно провести их в загон.
Вы также можете играть в режиме испытания, когда целью является спасение четырех ovelhas (F) и их безопасное перемещение в загон.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (см. рис. 4)
Установите игровое поле и выполните описанные ниже шаги:
1. Поместите торнадо в центр игрового поля.
2. Положите два кубика и два забора рядом с игровым полем.
3. Каждый игрок выбирает ovelhas (F) в одном из четырех доступных цветов, а затем ставит их на стартовые площадки соответствующего цвета.
4. Первым ходит самый юный игрок.

Варианты игры (от 2 до 4 игроков)
Друг против друга (2 игрока). Игроки занимают на игровом поле позицию друг напротив друга по диагонали.
Все против всех (3 или 4 игрока). Чтобы приступить к игре, каждый игрок должен выбрать цвет ovelhas (F) .

ДИНАМИКА ИГРЫ
ПОРЯДОК ИГРЫ И ОПИСАНИЕ ХОДОВ
Во время хода каждый игрок бросает кубики на игровое поле. Кубик с цифрами показывает количество клеток, на которое игрок должен переместить одну из своих ovelhas (F) . Кубик с действием показывает действие, которое игрок должен выполнить во время своего хода.

*** ДВИЖЕНИЕ**
Бросив кубик с количеством шагов, игрок должен переместить одну из ovelhas (F) на такое количество клеток, которое указано на кубике (1, 2, 3, 4, 5 или 6). Вы не можете останавливаться на клетке, которая уже занята. Однако через нее можно перепрыгнуть. Таким образом, если на вашем пути есть клетка, которая уже занята, вы перепрыгиваете через нее и двигаетесь дальше или обходите ее, переместив овечку на одну из соседних клеток. На одной клетке не может находиться одновременно две овечки (см. рис. 5).

*** ДЕЙСТВИЯ**

- **Овечка.** Если на кубике выпадает изображение овечки (ВСТАВИТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ ОВЕЧКИ), это означает, что никаких действий не требуется, вы просто пропускаете ход.

- **Движение торнадо.** Если на кубике выпадает изображение торнадо (ВСТАВИТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ ТОРНАДО), переместите торнадо на одну из пяти позиций, предусмотренных для него на игровом поле. Передвигаясь от одной клетки к другой, торнадо должно непрерывно вращаться в течение всего своего пути, поглощая ovelhas (F) , которые оказываются слишком близко к нему (см. рис. 6).

- **Забор.** Если выпадает изображение забора (ВСТАВИТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЗАБОРА), вы можете переместить один забор или поставить новый на любое место.

Но будьте осторожны: заборы могут преграждать пути! Если на пути одной из ваших ovelhas (F) окажется забор, вы должны будете его обойти, чтобы продолжить. Вы не можете пересечь забор или перепрыгнуть через него.

Заборы могут также преграждать путь торнадо, не позволяя ему двигаться по своему маршруту. ВАЖНО! Нельзя полностью блокировать торнадо заборами (одно направление пути всегда должно быть открыто) (см. рис. 7).

Заборы не должны блокировать вход в загон (см. рис. 8).

Конец игры
КОРОТКАЯ ИГРА
Игрок спасает двух из четырех ovelhas (F) в стаде и безопасно проводит их в загон.

РЕЖИМ ИСПЫТАНИЯ
Игрок спасает четырех ovelhas (F) в стаде и безопасно проводит их в загон.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА
ИГРОВОЕ ПОЛЕ. Некоторые клетки на игровом поле имеют особую функцию.

- **Клетка безопасного приземления.** Если вашу овечку затягивает в торнадо, а вы смогли поймать ее в воздухе, вы можете поставить ее на незанятую «клетку безопасного приземления» (см. рис. 9). Если все такие клетки заняты, вы можете поставить овечку на любую клетку на игровом поле. Если ваша овечка находится на клетке безопасного приземления, вы должны переместить ее во время своего следующего шага и освободить эту клетку.

- **Клетка подземного туннеля.** Некоторые клетки на игровом поле служат входом в подземный туннель, по которому можно гораздо быстрее перемещаться по игровому полю. Три таких туннеля отмечены оранжевым цветом и еще три — синим. Клетки оранжевого туннеля могут соединяться с клетками туннеля только оранжевого цвета, а клетки синего, соответственно, только с клетками синего. Вы не можете появиться на клетке оранжевого туннеля, войдя в синий туннель, и наоборот. Если после броска кубика движения вы во время своего хода проходите через клетку входа в туннель, вы можете войти в него и выйти на другом конце или же продолжить движение по клеткам, не входя в туннель. ВАЖНО! Проход через туннель осуществляется только за пределами игрового поля, а выйти из него можно на ближайшем выходе на игровом поле. Движение в обратном направлении осуществляется таким же образом (см. рис. 10).

- **Клетки торнадо.** Торнадо двигается по определенным специальным точкам на игровом поле. Когда на кубике действия выпадает изображение торнадо, игрок должен переместить торнадо на позицию, прилегающую к той, которую он покинул. Передвигаясь от одной клетки к другой, торнадо должно непрерывно вращаться в течение всего своего пути, поглощая ovelhas (F) , которые оказываются слишком близко к нему (см. рис. 6).

- Все остальные клетки на игровом поле не имеют ограничений, поэтому овечки могут свободно проходить по ним (река, деревья, камни вдоль пути торнадо и т. д.).

ДРУГИЕ ПРАВИЛА
- Если вашу овечку затянуло торнадо и она улетает, вы должны вернуться к стартовой клетке.

- Если между двумя заборами находится две клетки или больше, торнадо может пройти между ними. В противном случае его путь будет заблокирован, и торнадо не сможет проходить по нему (см. рис. 11).

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ
Если сила затягивания торнадо ухудшается, это означает, что батарейки разрядились и их необходимо заменить. Если работа торнадо заблокирована, его нужно перезапустить. Для этого выньте батарейки из батарейного отсека и замените их.

ОБСЛУЖИВАНИЕ:
Чистка: Допускается только поверхностная чистка изделия вручную. Для чистки изделия используйте ткань, слегка смоченную водой или, при необходимости, сухой пеной. После чистки высушите изделие сухой тканью или оставьте просушиться в помещении.

Не используйте игрушку, пока она полностью не высохнет. Если изделие намокло, немедленно выключите его и выньте батарейки. Высушите отсек для батареек сухой тканью. Оставьте отсек для батареек открытым, пока он полностью не высохнет, при необходимости, используйте ручной фен, чтобы ускорить процесс сушки изделия. Не пытайтесь использовать игрушку до того, пока она полностью не высохла.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОТВЕТСТВЕННОМУ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ И ПО ЗАЩИТЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ
Всю транспортную упаковку, картон, пластмассовые крепления следует выбрасывать в ближайший к вашему дому контейнер для мусора.
Если вам больше не нравится игрушка, но она все еще в рабочем состоянии, не выбрасывайте ее. Помните, что другие люди могли бы ею воспользоваться; обратитесь в организации или ассоциации, которые могли бы передать вашу игрушку таким людям.
Не выбрасывайте игрушку в домашний мусорный контейнер, если она вам больше не нужна.
Обратитесь в службу по утилизации по месту проживания.
Продукты, помеченные символом WEEE («мусорный ящик» с крестиком), указывают, что конечный пользователь не должен выбрасывать этот продукт, и его следует доставить в место регенерации электрических и электронных устройств.

Используйте всегда, если возможно, аккумуляторные батарейки. Не забывайте выключать игрушку, если вы закончили играть с ней, и выньте из нее батарейки, если вы не собираетесь ее использовать в течение длительного времени.
Обратите внимание на символы на продукте, в инструкции по эксплуатации или на упаковке для получения большей информации. Материалы подлежат переработке в соответствии с маркировкой. Если вы перерабатываете материалы или нашли возможность повторного использования старых устройств, вы вносите значительный вклад в защиту окружающей среды.
Пожалуйста, обратитесь в ближайший центр по переработке отходов или местные органы власти.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ
ВНИМАНИЕ!
- Внимание. Не предназначено для детей младше 3 лет. Содержит мелкие детали, которые дети могут проглотить. Риск удушения.
- Пожалуйста, сохраняйте упаковку для использования в будущем, так как она содержит очень важную информацию.
- Обратите внимание, что в связи с техническими усовершенствованиями, данный продукт может отличаться от изображенного на иллюстрации.
- Для этого изделия требуются 3 алкалиновые батарейки AA 1.5В LR6 (не входят в комплект).
- Батареи или аккумуляторы должны устанавливаться в соответствии с полярностью, указанной на рисунке.
- Использованные батареи или аккумуляторы должны извлекаться из игрушки, в противном случае возможно ее повреждение.
- Недопустима одновременная установка старых и новых батарей.
- Недопустима одновременная установка батарей различных типов.
- Следует использовать исключительно батареи, рекомендованные изготовителем, или их эквиваленты.
- Недопустимо выполнять перезарядку неперезаряжаемых батарей.
- Недопустимо шунтирование или закорачивание полюсов батарей.
- Зарядка батарей и их обслуживание должны во всех случаях осуществляться под наблюдением взрослых.
- Если изделие не планируется использовать в течение длительного времени, следует извлечь из него батареи.
- Следует заботиться об окружающей среде и выбрасывать использованные батареи в соответствующие контейнеры.
- Перезаряжаемые батареи следует извлекать из игрушки перед зарядкой.
- Зарядка перезаряжаемых батарей должна выполняться исключительно под наблюдением взрослых.
- Данный продукт работает лучше при использовании щелочных батареек.
- Перед использованием прочитайте инструкцию, следуйте ей и сохраняйте для дальнейшего использования.
- При наличии радиопомех могут иметь место нарушения в работе изделия, которые устраняются при устранении помех.
- В работе изделия могут иметь место нарушения в связи с разрядами статического электричества. В таких случаях требуется повторный запуск изделия.
- При работе в условиях быстрого переходного режима могут иметь место нарушения в работе изделия, устранение которых требует повторного запуска изделия.
- Перед тем как дать продукт детям, снимите все элементы, предназначенные для крепления и защиты продукта во время транспортировки (пластиковые крепления, этикетки, провода и т.д.).

FIG. 0
DE - **INHALT** EN - **CONTENTS** ES - **CONTENIDO** FR - **CONTENU** IT - **CONTENUTO** NL - **INHOUD** PT - **CONTEÚDO** RU - **СОДЕРЖАНИЕ**

DE - **MONTAGEANLEITUNG**
EN - **ASSEMBLY INSTRUCTIONS**
ES - **INSTRUCCIONES DE ENSAMBLADO**
FR - **INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE**
IT - **ISTRUZIONI DI MONTAGGIO**
NL - **AANWIJZINGEN VOOR DE MONTAGE**
PT - **INSTRUÇÕES DE MONTAGEM**
RU - **ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ**

FIG. 3

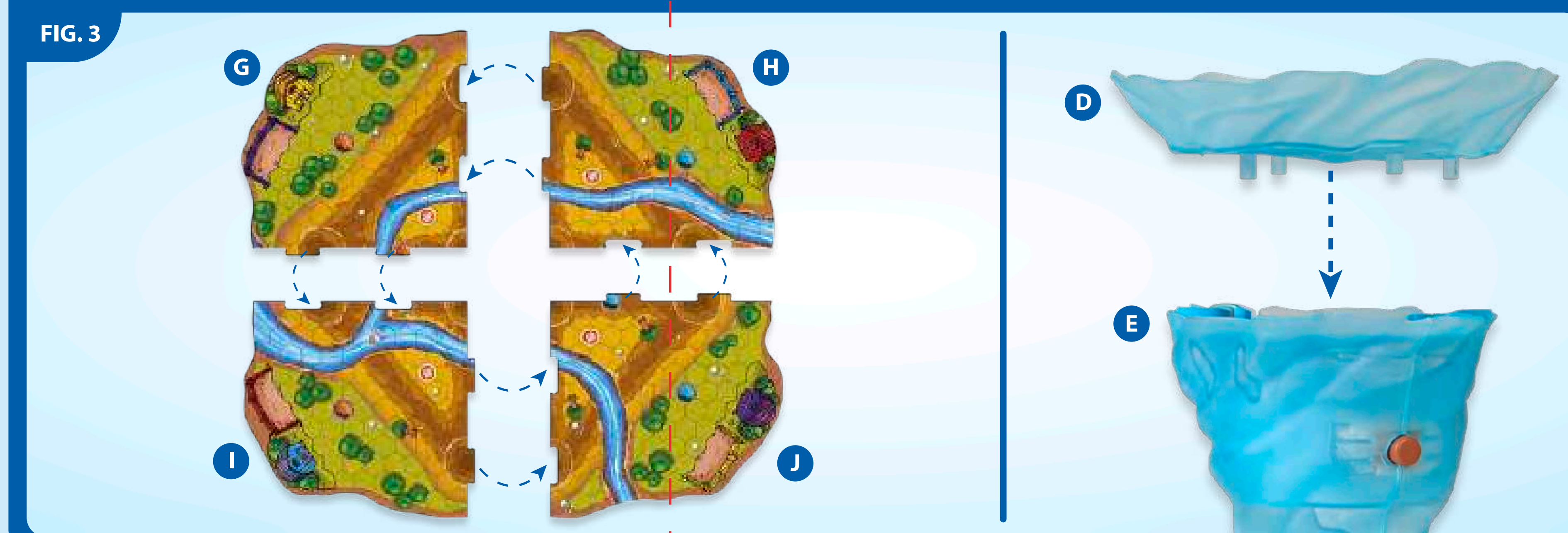

FIG. 4

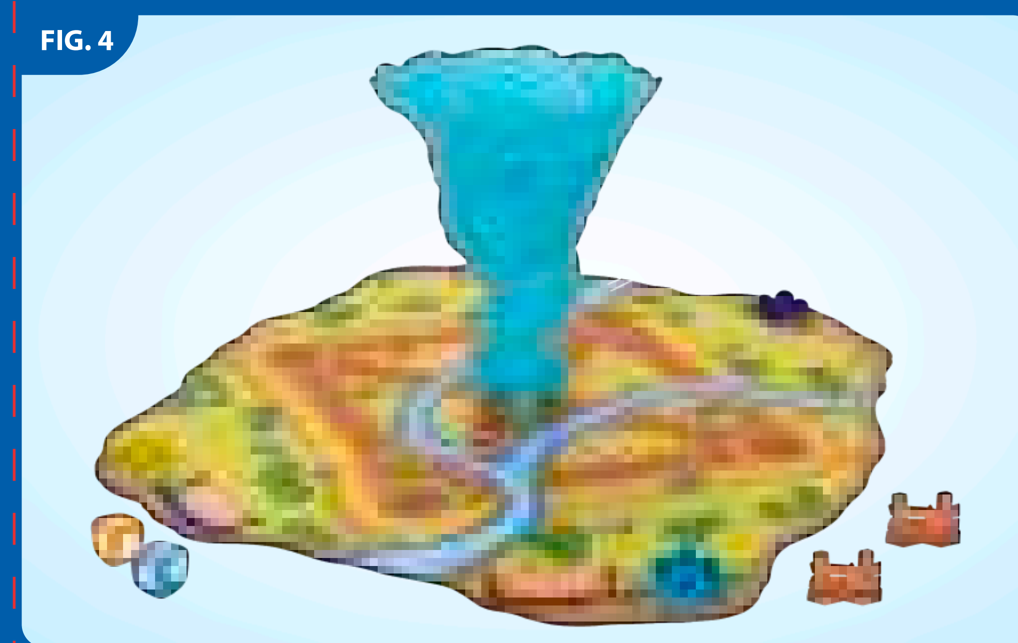

FIG. 1

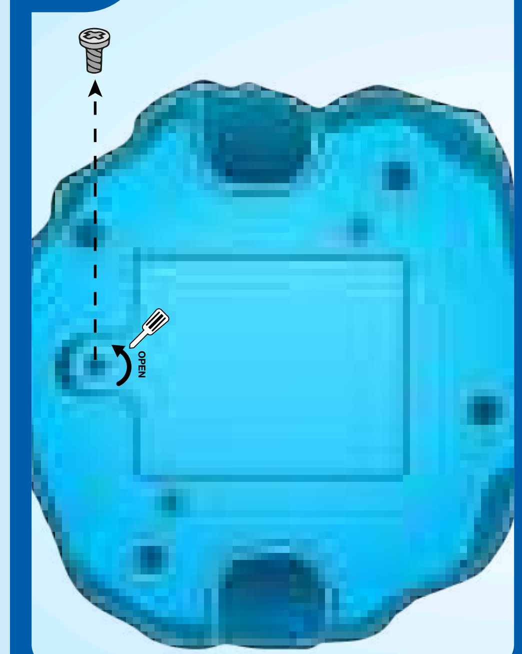

FIG. 2

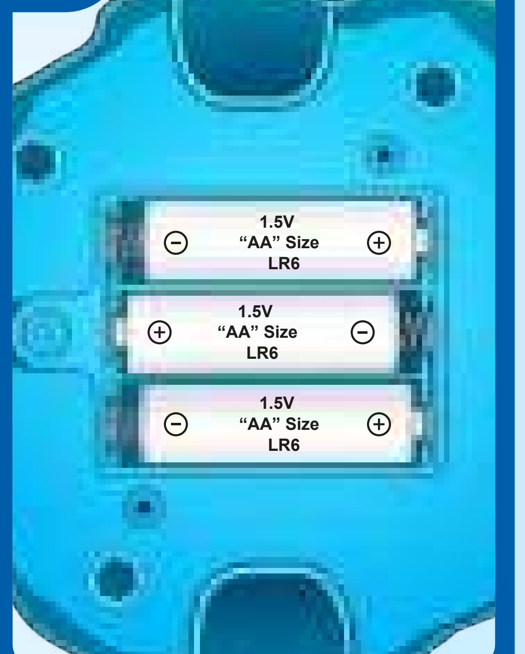

FIG. 5

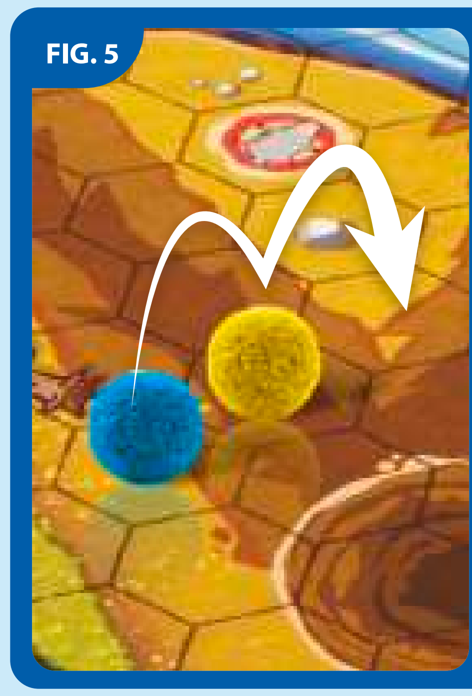

FIG. 6

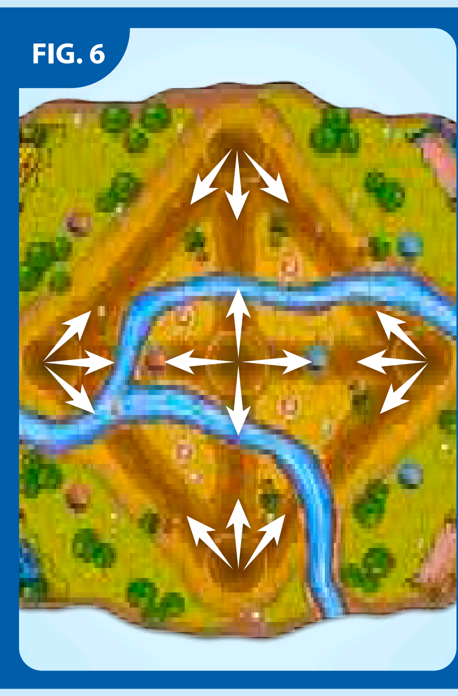

FIG. 7

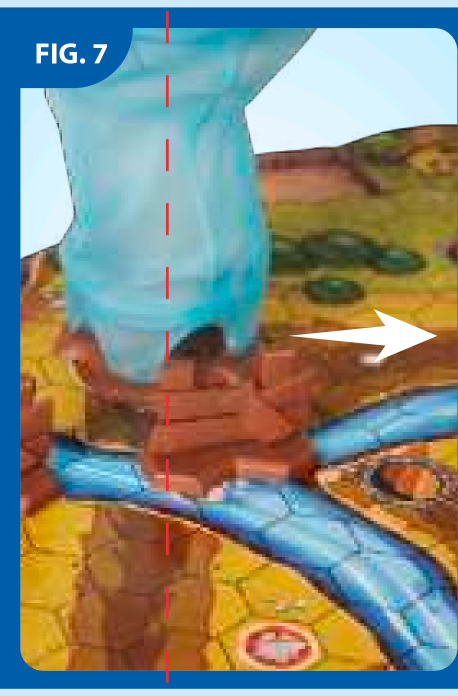

FIG. 8

FIG. 9

FIG. 10

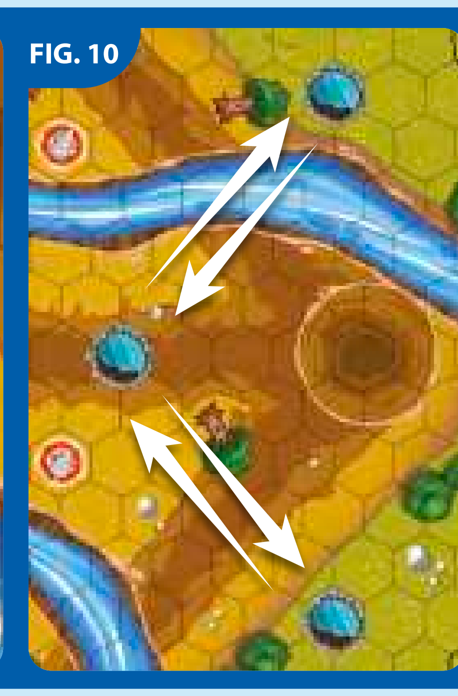

FIG. 11

GEBRAUCHSANLEITUNG · INSTRUCTIONS FOR USE
MANUAL DE INSTRUCCIONES · MANUEL D'INSTRUCTIONS
MANUALE INSTRUZIONI · GEBRUIKSAANWIJZING
MANUAL DE INSTRUÇÕES · ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

DE • Differenziertes Recycling. Informationen zum Recycling unter www.imctoys.com/recycling. Siehe einschlägige Vorschriften vor Ort.
EN • Differentiated recycling. Information on recycling at www.imctoys.com/recycling. Consult your local legislation in this respect.
ES • Reciclado diferenciado. Información para el reciclado en www.imctoys.com/recycling. Consulte las disposiciones en este sentido de su localidad.
FR • Recyclage différencié. Informations relatives au recyclage sur www.imctoys.com/recycling. Consultez les dispositions de votre localité à cet égard.
IT • Raccolta differenziata. Informazioni per il riciclaggio in www.imctoys.com/recycling. Verifica le disposizioni del tuo Comune.
PT • Reciclagem diferenciada. Informação para a reciclagem em www.imctoys.com/recycling. Consulte as disposições da sua localidade neste sentido.

HERGESTELLT IN CHINA • MADE IN CHINA
FABRICADO EN CHINA • FABRIQUÉ EN CHINE
PRODOTTO IN CINA • GEMAAKT IN CHINA
FABRICADO NA CHINA • СДЕЛАНО В КИТАЕ

IMC.TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172
08224 • Terrassa • Barcelona • Spain
NIF: ES A08667370 • www.imctoys.com
In UK, imported by:
IMC.TOYS (UK) LTD. • Unit 1, Somerville Court
Trinity Way • Adderbury • Banbury
OX17 3SN • United Kingdom

© IMC TOYS

Battery requirements:
Este producto requiere:
Exigences relatives aux piles :

3x LR6 (AA) 1.5V

6+

010322 / 81864IM • V1

DE - DEUTSCH

GEBRAUCHSANLEITUNG UND FUNKTIONSWEISE
Alle Spielzeuge von IMC TOYS werden strengsten Produktionskontrollen unterzogen, um Spielspaß und Sicherheit für Ihre Kinder zu garantieren. Unsere Produkte sind einfach zu benutzen und zu bedienen. Wir sind sicher, dass Ihre Kinder viel Freude daran haben werden. Vielen Dank für Ihren Kauf und das Vertrauen, das Sie in unsere Produkte gesetzt haben. Zur Ansicht unseres ausführlichen Produktkataloges besuchen Sie bitte unsere Webseite unter **www.imctoys.com**

WICHTIGE INFORMATIONEN
HINWEIS FÜR ERWACHSENE
Ab 1 Spieler. Empfohlen ab 6 Jahren.

INHALT
Kamera (A) und Kamerahalterung (B), Stickerbogen (C) und Schlüssel (D) im Kamerafach (P).

BATTERIEBETRIEB
Dieses Produkt benötigt 3 Alkalibatterien vom Typ LR6 (AA) 1,5V (nicht enthalten). Das Batteriefach (K) befindet sich an der Seite des Produkts (siehe Abb. 1). Vergewissern Sie sich, dass sich der Schalter (J) in der Position OFF befindet (Abb. 1). Drehen Sie den Batteriefachdeckel mit einem Schraubendreher gegen den Uhrzeigersinn, um ihn zu öffnen. Nehmen Sie den Batteriefachdeckel ab und legen Sie die Batterien gemäß der dargestellten Polung ein. Deckel aufsetzen und erneut zur Sicherheit Ihrer Kinder festschrauben. Achtung! Der Austausch bzw. die Handhabung der Batterien muss stets unter der Aufsicht einer erwachsenen Person erfolgen.

ZUSAMMENBAU DES PRODUKTS
Befolgen Sie die Reihenfolge der Bilder (siehe Abb. 2) für die korrekte Montage des Produkts. Hinweis: Damit die Kamera funktioniert, müssen die Kabel (M, N, O), der Hebel (E) und die Blende (F) richtig positioniert sein, sonst beginnt der Countdown nicht.
Für den korrekten Zusammenbau und Verwendung des Produkts während des Spiels ist die Aufsicht von Erwachsenen erforderlich und empfohlen. Entfernen Sie sämtliche Kunststoffteile, Drahtteile sowie alle anderen Transportsicherungen des Produktes, bevor Sie es Kindern geben.

VORBEREITUNG
Bereit für das große Abenteuer? Ein Bösewicht hat euch in einem Raumeingesperrt und euer Ziel ist es, die Hochsicherheitskamera auszuschalten, um zu entkommen. Beachte die folgenden Hinweise, bevor ihr beginnt: Stell die Kamera an einem möglichst weit entfernten Punkt im Raum auf (siehe Abb. 3). Sie muss sich mindestens 70 cm über dem Boden befinden. Vergewissere dich, dass die Kamera fest auf einer ebenen und stabilen Oberfläche steht, da sie sich sonst bewegen und Bewegungen falsch erkennen oder herunterfallen und beschädigt werden könnte. Wenn die Sicherheitskamera richtig positioniert ist, kannst du sie aktivieren, indem ihr den ON/OFF-Schalter (J) auf ON stellt. Das Abenteuer beginnt!

ZIEL DER SPIEL
Euer Ziel ist es, die Kamera zu deaktivieren, ohne den Alarm auszulösen, denn nur so könnt ihr entkommen, ohne dass es der Bösewicht bemerkt. Werdet ihr es schaffen, zu entkommen?

KAMERA DEAKTIVIEREN
So einfach ist es nicht, Superagenten... Deshalb seid ihr die Auserwählten. Um die Kamera zu deaktivieren, müsst ihr sehr vorsichtig und präzise vorgehen. Ihr könnt die Kamera nur deaktivieren, wenn ihr die 2 Phasen des Spiels erfolgreich abgeschlossen habt:

Phase 1: Deaktivierung des Bewegungssensors.
Euer erstes Ziel ist es, sich der Kamera zu nähern und den Bewegungssensor auszuschalten. Sobald dies vollbracht ist, erkennt die Kamera keine Bewegung mehr. Bereit?
Einer der Spieler stellt den Schalter auf ON, während sich der andere von der Kamera entfernt. Sie haben dafür 10 Sekunden Zeit. Am Ende des Countdowns beginnt sich die Kamera zu drehen. Achtung: Wenn sie sich nicht mehr dreht, befindet sie sich im Ultradetektionsmodus.
Nähert euch der Kamera, ohne erkannt zu werden (siehe Abb. 3). Wenn ihr zweimal erkannt werdet, ertönt der Alarm: Ihr werdet gefasst und die Mission ist zu Ende. Wenn ihr es bis zur Kamera geschafft habt, müsst ihr den Hebel (E) betätigen, um den Bewegungssensor auszuschalten. Dann habt ihr die erste Phase der Mission hinter euch, die Kamera erkennt keine Bewegung mehr.

Phase 2: Kabel ausstecken.
In der zweiten Phase der Mission kommt es auf Schnelligkeit und Präzision an! Ihr habt nur 30 Sekunden Zeit, um die richtigen Kabel auszustecken!
Wenn ihr den Hebel (E) betätigt (letzter Teil der Phase 1), öffnet sich die Seitenblende der Kammer automatisch. Ihr habt Zugriff auf die Deaktivierungscodes – farbige LED-Leuchten (G) –, auf den Schlüssel (D) (siehe Abb. 4.1) und auf die Entschlüsselungstabelle der Codes (siehe Abb. 4.2).
Nehmt den Schlüssel zu Hand und steckt ihn in den Schlitz in der Blende auf der Rückseite der Kamera (I); auf diese Weise gelangst du zum Kabelfach (H), um die Kamerakabel zu deaktivieren. Nun musst ihr euch den Deaktivierungscode (LED-Leuchten) ansehen und die gleiche Kombination in der Entschlüsselungstabelle suchen, um zu wissen, welche Kabel ihr abklemmen müsst (siehe Beispiel auf Abb. 4.2).
Wichtig! Beim Abklemmen der richtigen Kabel gibt die Kamera einen Signalton von sich und ihr habt die Mission erfolgreich abgeschlossen. Wenn ihr das falsche Kabel abklemmt oder länger als die 30 Sekunden Countdown braucht, habt ihr verloren.

SPIELWEISE
„Einer gegen Einen" (2 Spieler)
Einer der Spieler stellt den Schalter auf ON, während sich der andere von der Kamera entfernt. Sie haben dafür 10 Sekunden Zeit.
Wenn die Kamera einen der Spieler erkennt, leuchtet der Scheinwerfer auf und ein Warnton ertönt. Der erkannte Spieler scheidet aus. Gelingt es dem anderen Spieler, die Mission erfolgreich zu Ende zu bringen, hat er gewonnen. Wenn die Kamera beide Spieler in einem Spiel entdeckt, scheiden beide Spieler aus und müssen neu beginnen, bis einer von ihnen die Mission erfolgreich abgeschlossen hat.
Höhere Schwierigkeitsstufe: Um die Kamera zu deaktivieren, müsst ihr sie mindestens 5 Mal im Ultradetektionsmodus scannen lassen, bevor ihr euch der Kamera nähern könnt. Ihr könnt euch untereinander absprechen, wie oft die Kamera scannen muss, bevor sie deaktiviert werden kann!

Spielweise „Team" (2 Spieler oder mehr)
Vorbereitung: Einer der Spieler stellt den Schalter auf die Position ON. Alle Spieler bewegen sich dann von der Kamera weg. Sie haben dafür 10 Sekunden Zeit.
Bei dieser Spielweise sind die Spieler 1 Team, d.h. sie müssen kooperieren, um die Mission erfolgreich abzuschließen – alle gewinnen oder alle verlieren! Wenn die Kamera einen Spieler entdeckt, können die Spieler weiterspielen, aber Achtung! Wenn die Kamera wieder eine Bewegung entdeckt, ertönt der Alarm... und sie haben verloren!
Höhere Schwierigkeitsstufe: Ihr könnt Hindernisse zwischen den Spielern und der Kamera aufstellen, um den Weg zu erschweren, bis die Kamera deaktiviert ist!

Spielweise „Countdown"
Vorbereitung: Für diese Spielweise benötigen die Spieler eine Stoppuhr oder einen Timer. Ein Spieler stellt den Kameraschalter auf die Position ON. Dann entfernt er sich von der Kamera. Er hat dafür 10 Sekunden Zeit. Der andere Spieler kontrolliert die Zeit bis zur Deaktivierung der Kamera.
Die Zeitmessung beginnt, wenn die Kamera den Countdown beendet, und das Spiel beginnt. Es ist zu Ende, wenn der Spieler die Kamera deaktiviert. Der Spieler, der die Kamera am schnellsten deaktiviert, ist der Gewinner. Wird der Spieler einmal von der Kamera erfasst, erhält er einen Strafaufschlag von 10 Sekunden auf seine Zeit. Wenn die Kamera den Spieler zweimal erfasst, scheidet er aus.
Hinweis: Die Strafzeit kann nach Absprache der Spieler geändert werden.
Du kannst auch allein spielen und die Zeit messen, die du brauchst, um die Kamera zu deaktivieren. Auf diese Weise kannst du täglich üben, um ein Profi-Superagent zu werden.

ENERGIESPARMODUS
Das Produkt verfügt über eine Energiespar- und automatische Abschaltfunktion. Nach 10 Minuten schaltete es sich aus. Schalten Sie die Kamera aus und wieder ein, um sie wieder zu aktivieren. Denken Sie daran, den Schalter am Ende des Spiels in die Position OFF zu stellen. Um eine Beschädigung des Produkts zu vermeiden, sollten die Batterien aus dem Produkt genommen werden, wenn es längere Zeit nicht benutzt wird.

PROBLEMBEHEBUNG
Wenn die Leuchtstärke, die Lautstärke oder der Bewegungsradius abnehmen, weist dies darauf hin, dass die Batterien leer sind und ersetzt werden müssen. Im Falle einer Blockierung entfernen Sie zum Zurücksetzen des Produkts die Batterien aus dem Batteriefach und legen Sie sie erneut ein.

REINIGUNG
Das Produkt darf nur oberflächlich mit der Hand gewaschen werden. Denken Sie daran, dass es im Innern mechanische Teile und elektronische Schaltkreise gibt, die bei Kontakt mit Wasser beschädigt werden. Verwenden Sie ein leicht mit Wasser angefeuchtetes Tuch oder ggf. Trockenschaum, trocknen Sie anschließend das Produkt mit einem trockenen Tuch ab oder lassen Sie es im Innenraum trocknen. Nicht der Sonne oder direkter Wärmeeinstrahlung aussetzen. Keine Reinigungs- oder Lösungsmittel verwenden.
Erst verwenden, wenn das Produkt vollständig trocken ist. Sollte das Spielzeug nass werden, so schalten Sie es aus und entfernen sofort die Batterien. Trocknen Sie das Batteriefach mit einem trockenen Tuch. Lassen Sie das offene Batteriefach vollständig trocknen (zum schnelleren Trocknen können Sie einen Haartrockner verwenden). Benutzen Sie das Spielzeug nicht, bis es völlig getrocknet ist.

TIPPS FÜR EINE VERNÜNFTIGE VERWENDUNG UND FÜR DEN UMWELTSCHUTZ
Werfen Sie sämtliches Verpackungsmaterial, Karton, Kunststoff usw. in die entsprechenden Recycling-Container Ihrer Gemeinde.
Verwenden Sie sofern möglich aufladbare Batterien.
Achten Sie darauf, das Spielzeug nach dem Spielen auszuschalten und die Batterien zu entnehmen, wenn es für einen längeren Zeitraum nicht benutzt wird.
Wenn das Spielzeug noch einwandfrei funktioniert und nicht mehr verwendet wird, so werfen Sie es bitte nicht weg. Denken Sie daran, dass es anderen Menschen Freude bereiten kann und bringen Sie das Spielzeug zu Einrichtungen und/oder Vereinen, die es weitergeben.
Werfen Sie das ausgediente Produkt nicht in den Hausmüll. Bringen Sie es zu einer Recycling-Sammelstelle für elektrische und elektronische Geräte. Siehe Symbol auf dem Produkt, Bedienungsanleitung oder Verpackung für weitere Informationen.
Die Produktmaterialien sind gemäß Markierung wiederverwertbar. Wenn Sie das Material wiederverwerten oder alte Geräte in irgendeiner Form wiederverwenden, leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Umweltschutz.
Wenden Sie sich bitte an die Recyclingzentrale oder die nächsten örtlichen Behörden.

SICHERHEIT
ACHTUNG!
- Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält Kleinteile, die verschluckt werden könnten. Erstickungsgefahr.
- Achtung. Dieses Spielzeug erzeugt Blitze und Glitzereffekte, die bei empfindlichen Personen Epilepsie auslösen können.
- Die Verpackung bitte für spätere Bezugnahme aufbewahren, da diese wichtige Informationen enthält.
- Die Herstellfirma behält sich das Recht vor, technische Korrekturen am Produkt vorzunehmen, so dass es sich von der Abbildung unterscheiden kann.
- Dieses Produkt benötigt 3 Batterien des Typs LR6 (AA) 1.5V (nicht enthalten).
- Achten Sie beim Einlegen der Batterien oder Akkus auf die richtige Polung (siehe Abbildung).
- Leere Batterien oder Akkus sind aus dem Spielzeug zu entfernen, da sie Störungen verursachen können.
- Keine alten Batterien mit neuen Batterien benutzen.
- Keine unterschiedlichen Batterietypen benutzen.
- Nur den vom Hersteller oder Händler empfohlenen Batterietyp benutzen.
- Nichtaufladbare Batterien dürfen nicht wiederaufgeladen werden.
- Die Batteriepole dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Ersetzen oder die Handhabung der Batterien sollte immer unter der Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Entfernen Sie die Batterien aus dem Fach wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird.
- Schonen Sie bitte die Umwelt und werfen Sie leere Batterien in die dafür vorgesehenen Behälter.
- Vor dem Aufladen müssen die aufladbaren Batterien aus dem Spielzeug entnommen werden.
- Das Aufladen der Akkus sollte nur unter der Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Für einen optimalen Betrieb empfehlen wir die Verwendung von Alkali-Batterien.
- Lesen und befolgen Sie die Anweisungen und Sicherheitshinweise bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen.
- Funkstörungen können den Betrieb des Produkts beeinträchtigen. Nach Beseitigung der Störquelle funktioniert das Produkt wieder ordnungsgemäß.
- Bei elektrostatischer Entladung können Störungen beim Modell auftreten. In diesem Fall das Gerät kurz aus- und wieder einschalten (die Batterien herausnehmen und diese dann wieder einsetzen).
- Bei schnellen vorübergehenden Prozessen können beim Modell Störungen auftreten, und der Benutzer wird aufgefordert, das Modell erneut zu starten (die Batterien herausnehmen und diese dann wieder einsetzen).
- Entfernen Sie sämtliche Transportsicherungen und Schutzelemente des Produktes, bevor Sie es Kindern geben (Kunststoffteile, Etiketten, Drahtteile, etc…).

Im Falle von Reklamationen wenden Sie sich bitte an den zugelassenen Händler.

EN - ENGLISH

USE AND OPERATING INSTRUCTIONS
IMC TOYS products undergo strict production controls to guarantee the enjoyment and safety of your children. They are easy to use and operate. We are certain that they will provide your children with great entertainment. Thank you for purchasing one of our products. To consult our extensive product catalogue, please visit our web page at **www.imctoys.com**

IMPORTANT INFORMATION
NOTE FOR ADULTS
From 1 player. Game recommended from the age of 6.

CONTENTS
Camera (A) and camera stand (B), sticker sheet (C) and key (D) located in the camera compartment (P).

OPERATION WITH BATTERIES
This product requires 3 LR6 (AA) 1.5 V alkaline batteries (not included). The battery compartment (K) is located on the side of the product (see Fig. 1). Check that the product switch (J) is at OFF (see Fig. 1). Using a screwdriver, turn in an anticlockwise direction to unblock the battery compartment lid. Remove it and insert the batteries in accordance with the indicated polarity. Screw the lid on again, to ensure the safety of your children. Remember! The batteries must always be replaced or handled under the supervision of an adult.

ASSEMBLING THE PRODUCT
Follow the sequence of images included (see Fig. 2) to ensure the correct assembly of the product. Note: For the camera to work, the cables (M, N, O), the lever (E) and the cover (F) must be correctly positioned, otherwise the countdown sequence will not start.
To assemble and use the product correctly, the supervision of an adult is needed and recommended. Before giving the product to children, first remove all plastic, wires and any other object designed to fasten it during transport.

ADVANCE PREPARATION
Are you ready for the great mission? A villain has locked you inside the room and your aim is to disable the high security camera in order to escape. Before you start, follow these instructions: Place the camera in the farthest point in the room (see Fig. 3). It must be at a height of at least 70 cm from the ground. Make sure the camera is on a flat, stable surface, as otherwise it could move and erroneously detect movement or fall and get damaged. Once the security camera is in place, move the ON/OFF switch (J) to the ON position to switch it on. Let the mission begin!

GAME PURPOSE
Your goal is to disable the camera without triggering the alarm, as this is the only way to escape without the villain guessing your intentions. How will you manage to escape?

DEACTIVATING THE CAMERA
It's not that simple, Super Agents. That's why you are the chosen ones. To disable the camera, you need to be very precise and delicate in each movement. You will only be able to disable the camera if you successfully complete the two phases of the game:

Phase 1: Disabling the motion sensor.
Your first objective is to approach the camera and disconnect the motion sensor. Once you've done this, the camera will no longer be able to detect movement. Ready?
One player sets the switch to ON while the other moves away from the camera. They will have 10 seconds to do so. Once the countdown has ended, the camera will start to turn. Watch out! When it stops turning, it is in the ultra-detection mode.
Approach the camera without being detected by it (see Fig. 3). If it detects you twice, the alarm will go off and you'll be caught, and the mission will have failed. If you reach the camera successfully, move the lever (E) to disconnect the motion sensor. This means you've passed the first phase of the mission, as the camera will not be able to detect movement.

Phase 2: Disconnecting the cable/s.
You'll have to act very quickly and precisely in this second phase of the mission, Super Agents! You'll have only 30 seconds to disconnect the right cables!
When you actuate the lever (E) (last part of phase 1), the cover on the side of the camera will automatically open. This gives you access to the disabling codes, coloured LED lamps that light up (G), to the key (D) (see Fig. 4.1), and to the code deciphering table (see Fig. 4.2).
Take the key and insert it into the slot of the cover at the back of the camera (I) to access the cable compartment (H) in order to disable the camera cables. At this point, you'll have to examine the disabling code (LED lamps) and find the same combination in the code deciphering table to know which cable/s to disconnect (see example in Fig. 4.2).
Important! If you disconnect the right cable/s, the camera will go off with a beep, which means you have successfully completed the mission. But if you disconnect the wrong cable or use up the 30 seconds of the countdown, you will have failed.

GAME MODES
Competing mode (2 players):
One player sets the switch to ON while the other moves away from the camera. They will have 10 seconds to do so.
If the camera detects a player, the light will go on and emit a warning sound. The detected player will be eliminated. If the other player manages to complete the mission successfully, they will be the winner. If the camera detects both players in a game, they are both eliminated and must start again until one completes the mission successfully.
How to make it even more difficult: To disable the camera, allow it to scan in the ultra-detection mode at least five times before you approach. You can agree with the other players on the number of times the camera must scan before it can be disabled!

Cooperative mode (2 or more players)
Preparation: One of the players sets the switch to ON. Then all the players move away from the camera. They will have 10 seconds to do so.
In this mode, the players form a team, in other words, they cooperate to complete the mission. They all will win or lose! If the camera detects one player, they can continue playing, but they must be more careful, as if the camera detects movement again, the alarm will be triggered, and they will have lost!
How to make it even more difficult: Place obstacles between the players and the camera to make it more difficult to disable!

Against the clock mode
Preparation: In this mode, the players must have a stopwatch or a device that controls the time. One player sets the camera switch to ON. Then they must move away from the camera. They will have 10 seconds to do so. The other player gets ready to control the time that passes until the camera is disabled.
The time starts when the camera completes the countdown and the game starts, and it ends when the player disables the camera. The winner is the player who disables the camera in the shortest possible time. If the camera detects the player once, they are penalised by adding 10 more seconds to their time. If the camera detects the player twice, they are eliminated.
Note: The penalty time may vary if the players are in agreement.
You can also play alone and monitor the time you take to disable the camera. This way, you can train to become better and better and end up as an expert Super Agent.

ENERGY SAVING MODE
The product has an energy saving and automatic shut-off system. It will go off after 10 minutes. Switch the camera off and on again to enable it. At the end of the game, remember to set the switch to OFF. If the product is not going to be used for a long period of time, it is advisable to take the batteries out to prevent damage.

TROUBLESHOOTING
If the light, sound or movement range is lower than normal, this means the batteries have run down and they must be replaced. In case of blockage, to reset the product, remove the batteries from the battery compartment and insert them again.

CLEANING
Only wash the surface of the product by hand. Remember that there are mechanisms and electronic circuits inside it which could be damaged when in contact with water. Use a cloth slightly dampened with water or dry foam, if necessary, and then dry immediately with a dry cloth or leave it to dry indoors, without exposing to sunlight or direct heat sources. Do not use detergents or solvents.
Do not use it until it is completely dry. If the equipment becomes wet, turn it off and remove the batteries immediately. Dry the battery compartment with a dry cloth. Leave the battery compartment open until it is completely dry. If you wish, use a hairdryer to speed this process up. Do not try to use the unit until it is completely dry.

RECOMMENDATIONS FOR RESPONSIBLE USE AND FOR PROTECTING THE ENVIRONMENT
Put all the transport packaging, cardboard, plastic, etc, in the recycling containers in your neighbourhood.
Use rechargeable batteries whenever possible.
Remember to turn off the toy if you have finished playing with it and take out the batteries if you are not going to be using it again for a long time.
If you no long er want the toy and it still works, do not throw it away. Remember that other people can still enjoy it, and find bodies or associations that can give it to them.
At the end of the life span of this product, it must not be disposed of as normal household rubbish. It should be delivered to a collection point for recycling electrical and electronic devices. Consult the symbol on the product, in the user manual or on the packaging for more information.
The materials are recyclable in accordance with their markings. If you recycle materials or find ways to reuse old devices, you make a considerable contribution to protecting the environment.
Please consult the nearest recycling centre or local authorities.

SAFETY
WARNINGS!
- Warning. Not suitable for children under 3 years of age. It contains small parts which might be ingested by them. Choking hazard.
- Warning. This toy produces flashes that may trigger epilepsy in sensitised individuals.
- Please keep the packaging for future reference as it contains very important information.
- Please note that due to technical improvements this product may differ from the one that appears in the illustration.
- This product requires 3 type LR6 (AA) 1.5V batteries (Not included).
- The batteries or accumulators must be inserted according to the polarity indicated in the illustration.
- Used batteries or accumulators must be removed from the toy; failure to do so could cause damage.
- Do not mix old batteries with new ones.
- Do not mix different types of batteries.
- Use only those batteries recommended by the manufacturer or equivalents.
- Non-rechargeable batteries must not be recharged.
- The battery terminals must not be bridged or shorted.
- Changing or handling the batteries must always be carried out under the supervision of an adult.
- Remove the batteries from the compartment if the unit is not going to be used for a long period of time.
- Please respect the environment and deposit used batteries in the containers provided.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- This product achieves better performance using alkaline batteries.
- Read the instructions before use, follow them and keep them for reference.
- Under the environment with radio frequency interference, the sample may malfunction and will be resumed to normal after removal of the interference.
- Under the environment with electrostatic discharge, the sample may malfunction and require user to reset the sample (take the batteries out and then put them back in).
- Under the environment with Fast Transient, the sample may malfunction and require user to reset the sample (take the batteries out and then put them back in).
- Remove all elements designed to fasten and protect the product during transport before giving it to children (plastic pieces, labels, wires, etc.).

If you have a claim, please contact the authorised distributor.

ES - ESPAÑOL

INSTRUCCIONES DE USO Y FUNCIONAMIENTO
Los juguetes de IMC TOYS siguen estrictos controles en su producción para garantizar el disfrute y la seguridad de los niños. Son de fácil uso y funcionamiento. Estamos seguros que les proporcionarán grandes momentos de entretenimiento. Le agradecemos la adquisición y la confianza depositada en uno de nuestros productos. Para ver nuestro extenso catálogo de productos, le invitamos a que visite nuestra página web en **www.imctoys.com**

INFORMACIÓN IMPORTANTE
NOTA PARA ADULTOS
A partir de 1 jugador. Edad de juego recomendada: a partir de 6 años.

CONTENIDO
Cámara (A) y soporte de la cámara (B), hoja de pegatinas (C) y llave (D) ubicada en el compartimento de la cámara (P).

FUNCIONAMIENTO CON PILAS
Este producto precisa de 3 pilas LR6 (AA) de 1.5V alcalinas (no incluidas). El compartimento de pilas (K) se encuentra en el lateral del producto (ver fig. 1). Asegúrese de que el interruptor (J) del producto se encuentra en posición OFF (ver fig. 1). Con la ayuda de un destornillador, gire en sentido anti horario para desbloquear la tapa de pilas. Retire la misma y coloque las pilas siguiendo el gráfico de polaridad indicado. Ponga la tapa y atorníllela de nuevo para la seguridad de sus hijos. ¡Recuerde! La sustitución o manipulación de las pilas deberá ser realizada siempre bajo la supervisión de un adulto.

ENSAMBLADO DEL PRODUCTO
Siga la secuencia de imágenes incluidas (ver fig. 2) para el correcto ensamblado del producto. Nota: para que la cámara funcione, los cables (M, N, O), la palanca (E) y la tapa (F) deberán estar bien colocados, o no se iniciará la secuencia de cuenta atrás.
Para un correcto ensamblado y uso del producto durante el juego es necesaria y recomendada la supervisión de un adulto. Retire todos los plásticos, alambres y cualquier objeto que esté destinado a sujetar el producto durante su transporte antes de entregárselo a los niños.

PREPARACIÓN DEL JUEGO
¿Estáis preparados para la gran misión? Un villano os ha encerrado en la habitación y vuestro objetivo es desactivar la cámara de alta seguridad para conseguir escapar. Antes de empezar, debéis seguir estas indicaciones: Coloca la cámara en el punto más alejado posible de la habitación (ver fig. 3). Esta debe estar a una altura mínima de 70 centímetros del suelo. Aseguraos de que queda fijada sobre una superficie plana y estable, ya que de lo contrario la cámara puede moverse y detectar erróneamente movimiento o bien se puede caer, dañándose. Cuándo la cámara de seguridad esté bien colocada, podréis activarla moviendo el interruptor ON/OFF (J) a la posición ON. ¡Comienza la misión!

OBJETIVO DEL JUEGO
Vuestro objetivo es desactivar la cámara sin que salte la alarma, sólo así conseguiréis escapar sin que el villano se dé cuenta de vuestras intenciones ¿Cómo conseguiréis escapar?

DESACTIVACIÓN DE LA CÁMARA
No es tan sencillo Súper Agentes… Por ese motivo sois los elegidos. Para conseguir desactivar la cámara debéis ser muy delicados y precisos en cada uno de vuestros movimientos. Solamente conseguiréis desactivar la cámara si realizáis con éxito las 2 fases del juego:

Fase 1: Desactivación del sensor de movimiento.
Vuestro primer objetivo es acercaros a la cámara y desconectar el sensor de movimiento. Una vez conseguido la cámara ya no detectará movimiento. ¿Preparados?
Uno de los jugadores acciona el interruptor en posición ON, mientras que los otros se alejan de la cámara. Dispondrán de 10 segundos para hacerlo. Cuando finalice la cuenta atrás, la cámara empezará a girar. ¡Cuidado! cuando ésta deje de girar, se encuentra en modo de ultra-detección.
Acercaos a la cámara sin que esta os detecte (ver fig. 3) si os detecta 2 veces sonará la alarma y seréis pillados, y la misión habrá acabado. Si llegáis hasta la cámara con éxito, deberéis accionar la palanca (E), para desconectar el sensor de movimiento. De esta forma habréis superado la primera fase de la misión, la cámara ya no detectará movimiento.

Fase 2: Desconexión de cable/s.
¡Deberéis ser muy rápidos y precisos en esta segunda fase de la misión Súper Agentes! ¡Dispondréis de solamente de 30 segundos para desconectar los cables correctos!
Al accionar la palanca (E) (última parte de la fase 1), se abrirá la tapa lateral de la cámara automáticamente. Tendréis acceso a los códigos de desactivación (luces LED de colores iluminadas (G), a la llave (D) (ver fig.4.1) y a la tabla de descifrado de códigos (ver fig. 4.2).
Deberéis coger la llave e introducirla en la ranura de la tapa que se encuentra en la parte posterior de la cámara (I), de esta forma accederéis al compartimento de cableado (H) para poder desactivar los cables de la cámara. En este punto tenéis que mirar el código de desactivación (luces led) y buscar esta misma combinación en la tabla de descifrado de códigos para saber qué cable/s debéis desconectar (ver ejemplo fig. 4.2).
¡Importante! Si desconectáis el/los cable/s correcto/s, la cámara emitirá un sonido de apagado y habréis realizado con éxito la misión. Si por lo contrario desconectáis el cable incorrecto o agotáis los 30 segundos de cuenta atrás, habréis perdido.

MODOS DE JUEGO
Modo competitivo (2 jugadores):
Uno de los jugadores acciona el interruptor en posición ON, mientras que los otros se alejan de la cámara. Dispondrán de 10 segundos para hacerlo.
Si la cámara detecta a uno de los jugadores, el foco se iluminará y emitirá un sonido de aviso. El jugador detectado queda eliminado. Si el otro jugador consigue pasar la misión con éxito, será el ganador. Si la cámara detecta a ambos jugadores en una partida, los dos quedan eliminados y deberán volver a empezar hasta que uno de los dos tenga éxito en la misión.
Cómo hacerlo más difícil: para poder desactivar la cámara, debéis dejar que escanee mínimo 5 veces en modo ultra-detección antes de poder acercaros. ¡Podéis acordar entre los jugadores el número de veces que la cámara debe rastrear antes de poder desactivarla!

Modo cooperativo (2 jugadores o más)
Preparación: Uno de los jugadores acciona el interruptor en posición ON. Seguidamente, todos los jugadores se alejan lo de la cámara. Dispondrán de 10 segundos para hacerlo.
En esta modalidad de juego, los 2 jugadores son un único equipo, es decir; Deben colaborar entre ellos para realizar con éxito la misión ¡Ambos ganan o ambos pierden! En el caso de que la cámara detecte a un jugador, los 2 pueden seguir jugando, pero con mucho más cuidado, ya que si la cámara detecta movimiento de nuevo la alarma va a sonar… ¡Y habrán perdido!
Cómo hacerlo más difícil: podéis poner obstáculos entre los jugadores y la cámara, para dificultar el paso hasta desactivarla!

Modo contrarreloj
Preparación: Para jugar a este modo de juego, los jugadores deben disponer de un cronómetro o un dispositivo que permita controlar el tiempo. Un jugador acciona el interruptor de la cámara en posición ON. Seguidamente, éste se aleja de la cámara. Dispondrá de 10 segundos para hacerlo. El otro jugador se preparará para controlar el tiempo hasta desactivar la cámara.
El tiempo comienza a contar cuando la cámara finaliza la cuenta atrás y se inicia la partida, y termina cuando el jugador desactiva la cámara. El jugador que desactive la cámara en el menor tiempo posible, es el ganador. Si la cámara detecta al jugador una vez, se le penaliza con 10 segundos más a su tiempo realizado. Si la cámara detecta dos veces al jugador, éste queda descalificado.
Nota: el tiempo de penalización puede variar si los jugadores están de acuerdo.
También puedes jugar tú solo y cronometrar el tiempo que tardas en desactivar la cámara. De esta forma puedes entrenar para ir superándote día a día y acabar siendo un Súper Agente experto.

MODO DE AHORRO DE ENERGÍA
El producto dispone de un sistema de ahorro de energía y auto apagado. Tras 10 minutos, se desactivará. Vuelva a apagar y encender la cámara para activarlo de nuevo. Al finalizar el juego, recuerde posicionar el interruptor en posición OFF. En caso de un no uso prolongado, es recomendable retirar las pilas del producto para evitar daños en el producto.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
Si el nivel de luces, sonidos o rango de movimiento es inferior al habitual, es indicativo de agotamiento de las pilas, y estas deberán ser sustituidas. En caso de bloqueo, para resetear el producto, retire las pilas del compartimento de pilas y vuélvalas a colocar.

LIMPIEZA
El producto únicamente es lavable superficialmente a mano. Recuerde que, en su interior, existen mecanismos y circuitos electrónicos que se dañan al contacto con el agua. Use un paño ligeramente humedecido con agua o espuma seca si es necesario, séquelo seguidamente con un paño seco o dejarlo secar en el interior sin exponer al sol o a fuentes directas de calor. No use detergentes o disolventes.
No lo utilice hasta su completo secado. En el caso de que se mojara la caja electrónica, apáguelo y extraiga las pilas inmediatamente. Seque el compartimiento de pilas con un trapo seco. Deje destapado el compartimiento de pilas hasta que esté completamente seco, puede acelerar esta operación ayudándose de un secador de mano. No intente utilizar el equipo hasta que éste no esté completamente seco.

RECOMENDACIONES PARA UN USO RESPONSABLE Y PARA LA PROTECCIÓN MEDIOAMBIENTAL
Deposita los embalajes de transporte, cartón, plásticos, etc., en los contenedores de reciclaje de tu localidad.
Utiliza pilas recargables siempre que puedas.
Recuerda desconectar el juguete si has terminado de jugar y retira las pilas del juguete si no lo vas a usar por un largo periodo de tiempo.
Si el juguete todavía funciona y ya no lo quieres, no lo tires. Recuerda que otras personas pueden seguir disfrutando de el, busca entidades y/o asociaciones que puedan hacérselo llegar.
No debe tirar el producto a un contenedor de basura de casa cuando ya no le sea de utilidad. Debe llevarlo a un punto de reciclaje de dispositivos eléctricos y electrónicos. Consulte el símbolo inscrito en el producto, el manual de usuario o el embalaje para más información. Los materiales son, según el marcado, reciclables. Si recicla el material o encuentra forma de reutilizar los dispositivos viejos, contribuye de forma importante a la protección del medio ambiente.
Por favor, consulte con el centro de reciclaje o con las autoridades locales más cercanos.

SEGURIDAD
¡ADVERTENCIAS!
-Advertencia. No recomendado para niños menores de 3 años debido a que contiene una pieza pequeña. Contiene pequeñas piezas susceptibles de ser ingeridas.
- Advertencia. Este juguete produce flashes y destellos que pueden provocar epilepsia en personas sensibles.
- Por favor, guarde el embalaje para futuras referencias, ya que contiene información muy importante.
- La empresa se reserva el derecho a que el producto pueda diferir de la ilustración por mejoras técnicas.
- Este producto requiere 3 pilas LR6 (AA) de 1,5 V. (No incluidas).
- Las pilas o acumuladores deben ser colocados respetando la polaridad indicada en el gráfico.
- Las pilas o acumuladores usados deberán ser retirados del juguete, podrían causar averías.
- No mezclar pilas viejas con pilas nuevas.
- No mezclar diferentes tipos de pilas.
- Sólo deben utilizarse pilas del tipo recomendado por el fabricante o equivalentes.
- Las pilas no recargables, no deben ser recargadas.
- Los bornes de las pilas no deben ser cortocircuitados.
- La sustitución o manipulación de las pilas, deberá ser realizada siempre bajo la supervisión de un adulto.
- Retire las pilas del compartimento, cuando no vaya a utilizar la unidad por un periodo largo de tiempo.
- Por favor, sea respetuoso con el medio ambiente, y deposite las pilas gastadas en los contenedores para tal fin.
- Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de ser cargadas.
- Las pilas recargables sólo deben ser cargadas bajo la supervisión de un adulto.
- Para un mejor funcionamiento recomendamos el uso de pilas alcalinas.
- Lea las instrucciones antes de usar, sígalas y guárdelas como referencia.
- En un entorno con interferencias de radio frecuencia, la muestra puede funcionar incorrectamente y su funcionamiento volverá a ser normal cuando se elimine la interferencia.
- En caso de descarga electroestática, puede provocarse un mal funcionamiento de la muestra y por tanto el usuario deberá reiniciarla (extraiga las pilas y colóquelas de nuevo).
- Si se producen transitorios, la muestra funcionará mal y el usuario deberá reiniciarla (extraiga las pilas y colóquelas de nuevo).
- Quitar todos los elementos destinados a la sujeción y protección del producto durante el transporte antes de dárselo a los niños (plásticos, etiquetas, alambres, etc.).

Para cualquier reclamación contacte con el distribuidor autorizado.

FR - FRANÇAIS

INSTRUCTIONS D'UTILISATION ET DE FONCTIONNEMENT
Les jouets IMC TOYS sont soumis à des contrôles stricts lors de leur production afin de garantir le plaisir du jeu et la sécurité de vos enfants. Ils sont faciles à utiliser et leur fonctionnement est simple. Nous sommes convaincus qu'ils feront passer à vos enfants de bons moments de divertissements. Nous vous remercions de l'acquisition et de la confiance déposée en l'un de nos produits.
Pour consulter notre vaste catalogue de produits, nous vous invitons à visiter notre site Internet : **www.imctoys.com**

INFORMATIONS IMPORTANTES
NOTE POUR LES ADULTES
À partir de 1 joueur. Âge recommandé : à partir de 6 ans.

CONTENU
Caméra (A) et support de la caméra (B), feuilles d'autocollants (C) et clé (D) située dans le compartiment de la caméra (P).

FONCTIONNEMENT AVEC DES PILES
Ce produit nécessite 3 piles alcalines LR6 (AA) de 1,5 V (non incluses). Le compartiment des piles (K) se trouve sur le côté du produit (voir fig. 1). Vérifiez que l'interrupteur (J) du produit est en position OFF (voir fig. 1). À l'aide d'un tournevis, tournez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre afin de débloquer le couvercle du compartiment des piles. Retirez-le et mettez les piles en place tel que l'indique le schéma de polarité. Mettez le couvercle en place et revissez-le pour la sécurité des enfants. Souvenez-vous ! Le remplacement ou la manipulation des piles doit toujours avoir lieu sous le contrôle d'un adulte.

ASSEMBLAGE DU PRODUIT
Suivez la séquence d'images incluses (voir fig. 2) pour le bon assemblage du produit. Note : pour que la caméra fonctionne, les câbles (M, N, O), le levier (E) et le couvercle (F) doivent être parfaitement en place, sans quoi la séquence de compte à rebours ne démarre pas.
La surveillance d'un adulte est nécessaire et recommandée pour un bon assemblage du produit et son utilisation lors du jeu. Retirez tous les plastiques, fils de fer et tout autre objet servant à fixer le produit durant son transport avant de le remettre à vos enfants.

PRÉPARATION PRÉALABLE
Êtes-vous prêts pour la grande mission ? Un bandit vous a enfermé dans la chambre et votre objectif consiste à désactiver la caméra haute sécurité pour parvenir à vous échapper. Avant de commencer, vous devez suivre ces indications : Placez la caméra aussi loin que possible dans la chambre (voir fig. 3). Elle doit se trouver à au moins 70 cm du sol. Veillez à la fixer sur une surface plane et stable, sinon l'appareil risque de bouger et de mal détecter les mouvements, ou de tomber et d'être endommagé. Lorsque la caméra de sécurité est parfaitement en place, vous pouvez la mettre en marche en mettant l'interrupteur ON/OFF (J) sur la position ON. La mission commence !

OBJECTIF DU JEU
Votre objectif est de désactiver la caméra sans déclencher l'alarme. Ce n'est qu'ainsi que vous pourrez vous échapper sans que le bandit s'en rende compte. Comment parviendrez-vous à vous échapper ?

DÉSACTIVATION DE LA CAMÉRA
Ce n'est pas si facile, Super Agents... Et c'est pour cela que vous avez été choisis. Pour parvenir à désactiver la caméra, vous devez être très délicats et précis dans chacun de vos mouvements. Vous ne parviendrez à désactiver la caméra que si vous réussissez les deux phases du jeu :

Phase 1 : Désactivation du capteur de mouvement.
Votre premier objectif est de vous rapprocher de la caméra et de déconnecter le capteur de mouvement. Ceci fait, la caméra ne détecte plus de mouvement. Prêts ?
Un des joueurs place l'interrupteur en position ON, tandis que l'autre s'éloigne de la caméra. Ils disposent de 10 secondes pour ce faire. Quand le compte à rebours commence, la caméra commence à tourner. Attention ! Quand elle cesse de tourner, elle est en mode d'ultra-détection.
Approchez de la caméra sans qu'elle vous détecte (voir fig. 3) ; si elle vous détecte 2 fois, l'alarme sonne et vous êtes pris : la mission prend fin. Si vous arrivez sans mal jusqu'à la caméra, vous devez actionner le levier (E) pour déconnecter le capteur de mouvement. Vous avez ainsi réussi la première partie de la mission, la caméra ne détecte plus aucun mouvement.

Phase 2 : Déconnexion des câble/s.
Vous devez être très rapides et précis durant cette seconde phase de la mission Super Agents ! Vous n'avez que 30 secondes pour déconnecter les bons câbles !
Quand on actionne le levier (E) (dernière partie de la phase 1), le couvercle latéral de la caméra s'ouvre automatiquement. Vous avez alors accès aux codes de désactivation, lumières LED de couleurs éclairées (G), à la clé (D) (voir fig. 4.1) et au tableau de décodage (voir fig. 4.2).
Vous devez prendre la clé et l'introduire dans la rainure du couvercle qui se trouve à l'arrière de la caméra (I) ; vous accédez ainsi au compartiment des câbles (H) où vous pouvez désactiver les câbles de la caméra. À ce stade, vous devez regarder le code de désactivation (led) et chercher la même combinaison sur le tableau de décodage pour déterminer le câble qu'il faut déconnecter (voir exemple fig. 4.2).

Important ! Si vous déconnectez le/les bon/s câble/s, la caméra émet un son en s'éteignant et vous avez réussi la mission. Si au contraire vous vous trompez de câble ou épuisez les 30 secondes de compte à rebours, vous avez perdu.

MODES DE JEU
Mode compétition (2 joueurs) :
Un des joueurs place l'interrupteur en position ON, tandis que l'autre s'éloigne de la caméra. Ils disposent de 10 secondes pour ce faire.
Si la caméra détecte un des joueurs, le spot s'allume et émet un avertissement sonore. Le joueur détecté est éliminé. Si l'autre joueur réussit la mission, il a gagné. Si la caméra détecte les deux joueurs au cours d'une partie, tous deux sont éliminés et doivent recommencer jusqu'à ce que l'un d'eux réussisse la mission.
Comment corser le jeu : pour désactiver la caméra, vous devez la laisser scanner au moins 5 fois en mode ultra-détection avant de pouvoir vous en approcher. Vous pouvez décider avec les autres joueurs du nombre de balayages que la caméra doit effectuer avant de pouvoir être désactivée !

Mode coopération (2 joueurs ou plus)
Préparation : Un des joueurs met l'interrupteur en position ON. Ensuite, tous les joueurs s'éloignent de la caméra. Ils disposent de 10 secondes pour ce faire.
Dans cette modalité, les joueurs forment une seule équipe, autrement dit ils doivent collaborer pour réussir la mission. Ils perdent ou gagnent tous ! Si la caméra détecte un joueur, ils peuvent continuer de jouer, mais avec beaucoup plus de précautions, car si la caméra détecte de nouveau un mouvement, l'alarme se déclenche... Et ils ont perdu !
Comment corser le jeu : Vous pouvez mettre des obstacles entre les joueurs et la caméra afin de rendre le passage plus difficile pour la désactiver !

Mode contre-la-montre
Préparation : Pour jouer dans ce mode, les joueurs doivent disposer d'un chronomètre ou d'un dispositif permettant de contrôler le temps. Un joueur met l'interrupteur de la caméra en position ON. Puis il s'éloigne de la caméra. Il dispose de 10 secondes pour ce faire. L'autre joueur se prépare à contrôler le temps jusqu'à la déconnexion de la caméra.
Le temps commence à courir quand la caméra termine le compte-à-rebours et que la partie débute, et il s'achève lorsque le joueur désactive la caméra. Le joueur qui met le moins de temps à désactiver la caméra a gagné. Si la caméra détecte le joueur une fois, celui-ci est pénalisé : 10 secondes sont ajoutées au temps qu'il réalise. Si la caméra détecte deux fois le joueur, il est disqualifié.
Note : le temps de pénalisation peut varier si les joueurs sont d'accord.
Vous pouvez également jouer seul et chronométrer le temps mis pour désactiver la caméra. Ceci permet de s'entraîner pour se surpasser jour après jour et devenir un Super Agent expert.

MODE ÉCONOMIE D'ÉNERGIE
Le produit dispose d'un système d'économie d'énergie et d'arrêt automatique. Au bout de 10 minutes, il se désactive. Éteignez et rallumez la caméra pour l'activer à nouveau. À la fin du jeu, souvenez-vous de mettre l'interrupteur en position OFF. Si vous prévoyez de ne pas utiliser le produit pendant longtemps, il vaut mieux enlever les piles pour éviter de l'endommager.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES
Si le niveau de lumière, de sons ou de balayage est plus faible que d'habitude, les piles sont probablement épuisées et doivent être remplacées. En cas de blocage, pour réinitialiser le produit, retirez les piles du compartiment à piles et insérez-les à nouveau.

NETTOYAGE
Le produit ne peut être lavé que superficiellement, à la main. N'oubliez pas qu'il contient des mécanismes et des circuits électroniques que le contact de l'eau endommagerait. Utilisez un linge légèrement humidifié à l'eau ou, si nécessaire, à la mousse sèche, puis séchez-le avec un linge sec ou laissez-le sécher à l'intérieur ; ne l'exposez ni au soleil, ni à des sources de chaleur directes. N'utilisez ni détergents ni dissolvants.
Ne l'utilisez qu'une fois parfaitement sec. Si l'appareil est accidentellement mouillé, éteignez-le et retirez immédiatement les piles. Séchez le compartiment des piles à l'aide d'un chiffon sec. Laissez ouvert le compartiment des piles jusqu'à ce qu'il soit complètement sec. Vous pouvez accélérer cette opération à l'aide d'un sèche-cheveux. N'essayez pas d'utiliser l'appareil tant qu'il n'est pas complètement sec.

RECOMMANDATIONS POUR UNE UTILISATION RESPONSABLE ET POUR LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT
Déposez les emballages de transport, les cartons, les emballages plastique, etc., dans les conteneurs de recyclage de votre localité.
Utilisez de préférence des piles rechargeables.
Débranchez le jouet après utilisation et retirez les piles si vous avez l'intention de ne pas utiliser le jouet pendant une longue période.
Si le jouet fonctionne encore et que vous n'en voulez plus, ne le jetez pas. Pensez que d'autres personnes pourront encore l'utiliser et s'amuser avec ce jouet ; recherchez des entités et/ou des associations susceptibles de le leur faire parvenir.
Ne pas jeter ce produit dans une poubelle normale lorsque vous voulez vous en débarrasser. Il doit être déposé dans un centre de recueil pour le recyclage des appareils électriques et électroniques. Consultez le symbole sur le produit, dans le manuel d'utilisation ou sur l'emballage pour plus d'informations.
Les matériaux sont recyclables, conformément au marquage du produit. Vous faites une importante contribution à la protection de notre environnement quand vous recyclez le matériel ou quand vous trouvez d'autres formes d'utilisation des vieux appareils.
Veuillez contacter votre centre de recyclage le plus proche ou les autorités locales.

SÉCURITÉ
ATTENTION !
- Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces susceptibles d'être avalées. Danger d'étouffement.
- Attention. Ce jouet émet des flashs et des éclats de lumière qui peuvent provoquer des crises d'épilepsie aux personnes sensibles.
- Conserver l'emballage afin de disposer des informations essentielles concernant le produit.
- Notre société se réserve le droit de modifier le produit par rapport à l'illustration afin d'y apporter des améliorations techniques.
- Ce produit fonctionne avec 4 piles du type LR6 (AA) 1.5V (non incluses).
- Les piles ou accumulateurs devront être installés en respectant les repères de polarité comme indiqué sur le schéma.
- Les piles ou accumulateurs usés devront être retirés du jouet afin d'éviter tout danger de détérioration.
- Ne pas mélanger de piles neuves et déjà utilisées en même temps.
- Ne pas mélanger différents types de piles en même temps.
- Utiliser uniquement les piles du type recommandé par le fabricant ou un modèle similaire.
- Les piles non rechargeables ne devront pas être rechargées.
- Les bornes des piles ne devront pas être court-circuitées.
- La substitution ou la manipulation des piles doit toujours être réalisée sous la supervision d'un adulte.
- Retirer les piles de leur logement en cas de non utilisation prolongée.
- Veuillez respecter l'environnement et déposer les piles usées dans les conteneurs destinés à cette fin.
- Les piles doivent être enlevées du jouet avant d'être chargées.
- Les piles rechargeables doivent toujours être chargées sous la supervision d'un adulte.
- Pour un meilleur fonctionnement, nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Lisez les instructions avant emploi, suivez-les et gardez-les pour la référence.
- En cas de perturbations radioélectriques, l'échantillon peut ne pas fonctionner correctement. Son fonctionnement reprend normalement une fois que les perturbations ont disparu.
- Au cas où une décharge électrostatique se produit, l'appareil peut mal fonctionner et l'utilisateur peut avoir de le régler de nouveau où à le réinitialiser (extraire les piles et les remettre en place).
- En cas de flux transitoires électriques, l'appareil peut mal fonctionner et l'utilisateur doit redémarrer le dispositif (extraire les piles et les remettre en place).
- Ôter tous les éléments destinés à la fixation et à la protection du produit pendant le transport avant de le remettre aux enfants (plastiques, étiquettes, fils de fer, etc.).

Pour toute réclamation, contactez le distributeur agréé.

IT - ITALIANO

ISTRUZIONI DI USO E FUNZIONAMENTO
I prodotti di IMC TOYS sono sottoposti a rigidi controlli di produzione per garantire un utilizzo sicuro e divertente da parte dei bambini. L'utilizzo e funzionamento sono molto semplici. Siamo certi che i vostri bambini si divertiranno. Grazie per aver acquistato uno dei nostri prodotti.
Per consultare il nostro ampio catalogo di prodotti, visitate il nostro sito Web all'indirizzo **www.imctoys.com**

INFORMAZIONI IMPORTANTI
NOTE PER GLI ADULTI
A partire da 1 giocatore. Età consigliata per giocare: a partire dai 6 anni.

CONTENUTO
Telecamera (A) e supporto della telecamera (B), foglio adesivi (C) e chiave (D) che si trova nel vano della telecamera (P).

FUNZIONAMENTO CON BATTERIE
Il prodotto funziona con 3 pile alcaline LR6 (AA) da 1,5 V (non incluse). Il vano pile (K) si trova nella parte laterale del prodotto (vedi fig. 1). Accertarsi che l'interruttore (J) del prodotto si trovi in posizione OFF (vedi fig. 1). Con l'aiuto di un cacciavite, sbloccare il coperchio del vano pile girando in senso antiorario. Togliere il coperchio e inserire le pile secondo la polarità indicata in figura. Rimontare il coperchio e inserire nuovamente la vite per garantire la massima sicurezza ai bambini. Da ricordare! La sostituzione o manipolazione delle pile dovrà sempre essere realizzata sotto la supervisione di un adulto.

ASSEMBLAGGIO DEL PRODOTTO
Seguire la sequenza delle immagini incluse (vedi fig. 2) per il corretto assemblaggio del prodotto. Nota: per far funzionare la telecamera, i cavi (M, N, O), la leva (E) e il coperchio (F) dovranno essere montati alla perfezione, altrimenti non verrà avviato il conto alla rovescia.
Per un corretto montaggio e uso del prodotto durante il gioco è necessaria e raccomandata la supervisione di un adulto. Prima di consegnare questo prodotto ai bambini, rimuovere tutti gli elementi in plastica, i cavi e gli oggetti utilizzati per fissare il prodotto durante il trasporto.

PREVIA PREPARAZIONE
Pronti per la grande missione? Un furfante vi ha chiuso in camera e il vostro obiettivo è disattivare la telecamera di alta sicurezza per poter scappare. Prima di iniziare, dovrete seguire queste indicazioni: Posizionare la telecamera nel punto più lontano possibile all'interno della stanza (vedi fig. 3). La telecamera dovrà essere posizionata a un'altezza minima di 70 cm dal pavimento. Accertatevi che la telecamera venga fissata su una superficie piana e stabile, se così non fosse la telecamera potrebbe muoversi, rilevare erroneamente dei movimenti oppure cadere e danneggiarsi. Quando la telecamera di sicurezza sarà ben posizionata, sarà possibile attivarla muovendo l'interruttore dalla posizione ON/OFF (J) alla posizione ON. Inizia la missione!

SCOPO DEL GIOCO
Il vostro obiettivo è disattivare la telecamera senza far scattare l'allarme, solo in questo modo potrete scappare senza che il furfante si renda conto delle vostre intenzioni. Come farete a scappare?

DISATTIVAZIONE DELLA TELECAMERA
Non è così semplice, Super Agenti... Per questo motivo siete stati scelti. Per poter disattivare la telecamera dovrete agire con precisione e delicatezza in ognuno dei vostri movimenti. Riuscirete a disattivare la telecamera solo se porterete a termine con successo le due fasi del gioco:

Fase 1: Disattivazione del sensore di movimento.
Il vostro primo obiettivo è quello di avvicinarvi alla telecamera e scollegare il sensore di movimento. Una volta fatto questo, la telecamera non rileverà alcun movimento. Pronti?
Un giocatore aziona l'interruttore in posizione ON, mentre l'altro si allontana dalla telecamera. I giocatori avranno 10 secondi per farlo. Una volta terminato il conto alla rovescia, la telecamera inizierà a girare. Attenzione! Quando smetterà di girare entrerà in modalità di ultra-rilevamento.
Avvicinatevi alla telecamera senza che questa vi rilevi (vedi fig. 3), se vi rileva 2 volte suonerà, sarete scoperti e la missione si concluderà. Se arrivate alla telecamera con successo, dovrete azionare la leva (E) per scollegare il sensore di movimento. In questo modo avrete superato la prima fase della missione e la telecamera non rileverà più alcun movimento.

Fase 2: Scollegamento del/i cavo/i.
Dovrete essere molto veloci e precisi in questa seconda fase della missione per Super Agenti! Avrete a disposizione solamente 30 secondi per scollegare i cavi corretti!
Azionando la leva (E) (ultima parte della fase 1) si aprirà automaticamente il coperchio laterale della telecamera. Avrete accesso ai codici di disattivazione (luci LED colorate illuminate (G), alla chiave (D) (vedi fig. 4.1) e alla tabella per decifrare i codici (vedi fig. 4.2).
Dovrete prendere la chiave e introdurla nella fessura del coperchio che si trova nella parte posteriore della telecamera (I), in questo modo potrete accedere al vano cavi (H) per poter disattivare i cavi della telecamera. A questo punto dovrete guardare il codice di disattivazione (luci LED) e cercare questa stessa combinazione nella tabella per decifrare i codici in modo da sapere quale/i cavo/i scollegare (vedi esempio in fig. 4.2).
Importante! Se scollegate il/i cavo/i corretto/i, la telecamera farà un suono a modo di spegnimento e avrete compiuto con successo la missione. Se, al contrario, scollegate il cavo sbagliato o terminano i 30 secondi del conto alla rovescia, avrete perso.

MODALITÀ DI GIOCO
Modalità di competizione (2 giocatori):
Un giocatore aziona l'interruttore in posizione ON, mentre l'altro si allontana dalla telecamera. I giocatori avranno 10 secondi per farlo.
Se la telecamera rileva uno dei due giocatori, l'obiettivo si illuminerà ed emetterà un suono a modo di avviso. Il giocatore rilevato viene eliminato. Se l'altro giocatore riesce a portare a termine con successo la missione, sarà il vincitore. Se la telecamera rileva entrambi i giocatori durante una partita, entrambi verranno eliminati e dovranno ricominciare finché uno di loro completerà la missione con successo.
Come rendere il gioco più difficile: per poter disattivare la telecamera, dovrete permettere che effettui la scansione con modalità di ultra-rilevamento per almeno 5 volte prima di avvicinarvi. Potrete mettervi d'accordo per stabilire il numero di volte per cui la telecamera dovrà rilevare prima di disattivarla!

Modalità cooperativa (2 o più giocatori)
Preparazione: Uno dei giocatori aziona l'interruttore in posizione ON. Subito dopo, tutti i giocatori si allontanano dalla telecamera. I giocatori avranno 10 secondi per farlo.
In questa modalità di gioco, i giocatori formano un'unica squadra, ovvero dovranno collaborare tra loro per portare a compimento la missione. Vincono tutti o perdono tutti! Se la telecamera rileva un giocatore, si può continuare a giocare ma con molta più attenzione, perché se viene nuovamente rilevato un movimento l'allarme suonerà e avrete perso!
Come rendere il gioco più difficile: Potete mettere degli ostacoli tra i giocatori e la telecamera, per rendere difficile il percorso per disattivarla!

Modalità a tempo
Preparazione: Per giocare con questa modalità, i giocatori dovranno disporre di un cronometro o di un dispositivo che consenta di controllare il tempo. Un giocatore aziona l'interruttore della telecamera in posizione ON. Subito dopo si allontana dalla telecamera. Avrà 10 secondi per farlo. L'altro giocatore si preparerà per controllare il tempo fino a disattivare la telecamera.
Il tempo parte quando la telecamera termina il conto alla rovescia e si inizia la partita e termina quando il giocatore disattiva la telecamera. Il giocatore in grado di disattivare la telecamera nel minor tempo possibile è il vincitore. Se la telecamera rileva una volta il giocatore, questi viene penalizzato con 10 secondi in più al tempo da lui totalizzato. Se la telecamera rileva due volte il giocatore, questi viene squalificato.
Nota: il tempo di penalizzazione potrebbe variare se i giocatori sono d'accordo.
Puoi anche giocare tu in solitaria e cronometrare il tempo impiegato per disattivare la telecamera. In questo modo puoi allenarti per superare il tuo record giorno dopo giorno e diventare Super Agente esperto.

MODALITÀ DI RISPARMIO ENERGETICO
Il prodotto dispone di un sistema di risparmio di energia e spegnimento automatico. Dopo 10 minuti si disattiverà. Spegni e riaccendi la telecamera per riattivarlo. Dopo aver finito di giocare ricordati di mettere l'interruttore in posizione OFF. Se non viene usato per molto tempo, si consiglia di togliere le pile dal prodotto per evitare danni.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI
Se le luci, i suoni o i movimenti hanno un livello inferiore a quello normale, probabilmente le pile sono esaurite e vanno sostituite. In caso di blocco, per ripristinare il prodotto, rimuovere le batterie dal vano batterie e reinserirle.

PULIZIA
Pulire la superficie del prodotto solo a mano. Ricordate che vi sono meccanismi e circuiti elettronici all'interno che potrebbero essere danneggiati se entrano in contatto con l'acqua. Utilizzare un panno inumidito con acqua o schiuma a secco, se necessario, puoi asciugare immediatamente con un panno asciutto o lasciare asciugare all'interno, senza esposizione ai raggi del sole o fonti di calore. Non utilizzare detergenti o solventi.
Non utilizzare il giocattolo fino a quando non è completamente