

Installatie/Vervanging batterijen (uit te voeren door een volwassene)

- Het batterijvak zit aan de onderkant van de kluis (zie fig. 2)
- Gebruik een schroevendraaier om het batterijvak te openen
- Plaats 3 nieuwe AA batterijen en houd hierbij rekening met de "+" en "-" pool zoals aangegeven in het vak (zie fig. 3)
- Schroef het deksel opnieuw vast
- Vervang de batterijen wanneer het geluid van het spel zwak wordt

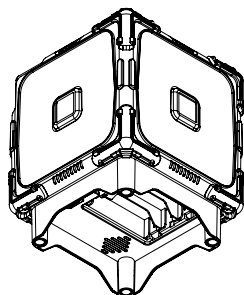


fig. 2

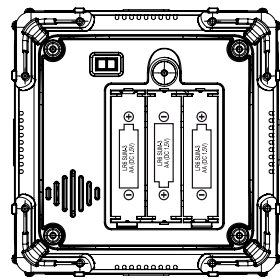


fig. 3

OPGELET ! Veiligheidsinformatie i.v.m. batterijen

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

• **Waarschuwing !** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China.

• **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine.

• **Achtung !** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstlingsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China.

Verwijder dit product niet met het huishoudelijk afval. Lever het in bij een inzamelpunt specifiek voor elektrische en elektronische apparatuur.

© 2019 Megarights. BANK ATTACK is een gedeponeerd merk. Alle rechten voorbehouden.



Megableu wordt verdeeld in België en Nederland door: MGBI, Rue des Colonies 11, 1000 Brussel.

MEGABLEU
www.megableu.com

BANK ATTACK



Spelregels

2 tot 4 spelers – vanaf 7 jaar

Inhoud

1 elektronische kluis*, 8 gereedschappen (bril, boor, laptop, kaart, zaklamp, koptelefoon, explosieven, handschoenen), 12 plastic goudstaven, 20 bankbiljetten, spelregels.

*werkt op 3 AA batterijen, niet inbegrepen.

Doel van het spel

Je wordt gecontacteerd door de baas, die je team uitdaagt om de kraak van de eeuw uit te voeren in minder dan 5 minuten! Je ontvangt de locatie van een kluis gevuld met goud. Alsof dat nog niet genoeg is, kan je ook nog 50 miljoen stelen! Werk samen met je team, volg de instructies zorgvuldig op en maak geen fouten om de kluis te openen en 50 miljoen te stelen.

Is jouw teamgeest sterk genoeg voor dit coöperatieve spel?

Één team, één missie, niemand raakt gewond!



Vorbereiding

- Plaats de batterijen zoals aangegeven op de laatste pagina
- Verwijder het deksel van de kluis en zet de **goudstaafjes** erin. Zet het deksel er daarna weer op (zie fig. 1)
- Zet de kluis in het midden van de tafel
- Elke speler kiest welke **rol** hij/zij wil spelen (**Hacker, Money Man, Explosieven Expert of Lookout**) en gaat aan de juiste kant van de kluis zitten zodat de knop gemakkelijk bereikbaar is
- Leg het geld in de buurt van de kluis op drie stapels: 1M, 3M en 5M
- Leg de **8 tools** in de buurt van de kluis, maar niet voor een speler
- Zet het spel aan met de knop aan de onderkant

Opmerking: Als de knop al aan stond, maar het spel in slaapstand was door inactiviteit, kan je het gewoon weer activeren door op één van de knoppen op de zijkant te drukken

- **"Kies je rol"**: het spel vraagt om je rol te kiezen. Elke speler drukt op de knop aan zijn/haar kant van de kluis

Opmerking:

- Er moeten minstens **2 rollen** gekozen worden. Wanneer je met minder dan 4 spelers speelt, kunnen één of meerdere spelers zichzelf ook uitdagen en meer dan één rol kiezen.
 - Als er geen of slechts één rol werd gekozen na 5 seconden, zal het spel **opnieuw vragen** om je rol te kiezen. Als er geen extra rol(len) werd(en) geselecteerd, zal het spel in slaapstand gaan
- **"Kies je level"**: nadat je je rol hebt gekozen, vraagt het spel om je level te kiezen. Druk op eender welke knop voor een hoger level, of wacht 3 seconden om het aangekondigde level te spelen. Het geselecteerde level bepaalt hoeveel tijd de spelers hebben tussen de verschillende instructies. Als spelers niet op tijd reageren, wordt dit geregistreerd als een fout. Er zijn 5 beschikbare levels.

Gereedschappen

KOPTELEFOON



EXPLOSIEVEN



BRIL



ZAKLAMP



BOOR



KAART



HANDSCHOENEN



LAPTOP

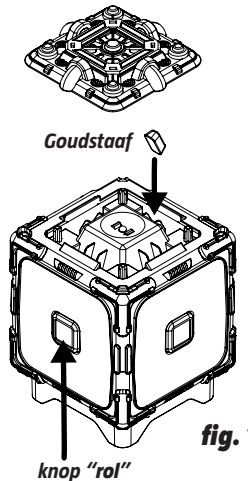


fig. 1

Spelverloop

Zodra het level werd geselecteerd, start het spel. De baas zal verschillende instructies geven aan de spelers:

- **NEEM**: de genoemde speler (rol) **neemt** het gereedschap van het midden van de tafel of van een andere speler en legt het voor zich neer. vb. "Moneyman, neem de laptop"
- **GEEF**: **geef** het gereedschap **door** aan de genoemde speler (rol). De baas zegt niet wie het gereedschap op dat moment heeft, dus let op! vb. "Geef de bril aan de explosieven expert"
- **RUIL**: spelers **ruilen** het ene gereedschap voor het andere. De baas zegt niet welke spelers de gereedschappen op dat moment hebben. vb. "Ruil de laptop tegen de handschoenen"
- **GEBRUIK**: deze instructie test of je alle vorige instructies wel goed hebt gevolgd. De speler die het aangekondigde gereedschap op dat moment heeft, **drukt snel** met z'n vinger op de knop. vb. "Gebruik de zaklamp"

Let op: in level 4 of hoger kunnen spelers gevraagd worden om 2 gereedschappen te gebruiken. De 2 spelers moeten op tijd op hun knop drukken

- **"Allemaal... druk op je knop, nu!"**: alle spelers moeten snel op hun knop drukken
- **GRIJP**: voor iedere actie (**gebruik / knop drukken**) die correct en op tijd werd uitgevoerd, mag de Money Man geld grijpen. De baas zal zeggen of hij **1, 3 of 5 miljoen mag nemen**. Als het team een perfect spel speelt, kan het zo **50 miljoen verzamelen**

Fouten

Als spelers niet op tijd op hun knop drukken zal dit als fout worden geregistreerd. Het spel **kondigt aan** wanneer het team nog maar één fout over heeft. Als het team **4 fouten** maakt in level 1, of **3 fouten** in level 2 of hoger, eindigt het spel met een alarm en sirenes.

De kluis is open!

Bank Attack is een **coöperatief spel**. Dit betekent dat je ofwel kunt winnen als één team, ofwel verlies je als één team. Tijdens het spelverloop gaat de kluis al een klein stukje open. De baas kondigt ook aan wanneer je **halverwege bent**. Als je team perfect heeft samengewerkt en slaagt in z'n missie, gaat de kluis helemaal open en **valt het goud eruit**. De baas zal zeggen of je de volledige 50 miljoen hebt verzameld. Indien niet, kan je je geld tellen om je score te kennen. Om opnieuw te spelen, druk je voorzichtig de bovenkant van de kluis weer naar beneden. Verwijder het deksel om de goudstaafjes weer in de kluis te zetten en druk op eender welke knop om het spel weer te activeren.

Opmerking: druk tijdens het spel niet op de bovenkant van de kluis. Dan sluit hij weer, en zal het goud er op het einde van het spel niet uitvallen.



Bonuslevel

Als je level 5 **foutloos** hebt gespeeld, speel je het **verborgen level 6** vrij (heel moeilijk!). In dit level moeten spelers nog sneller reageren op alle instructies en wordt er ook een nieuwe instructie geïntroduceerd:

- **"Verander van rol"**: alle spelers staan op en nemen **de plek in van de speler aan hun linkerkant**. Het bonuslevel zal beschikbaar blijven zolang je het spel niet uitzet met de knop aan de onderkant van de kluis, en zolang je de batterijen niet vervangt. Het spel gaat in slaapmodus wanneer er gedurende 5 minuten niet op een knop wordt gedrukt. Activeer het opnieuw door op eender welke knop te drukken.