

## MISSION BRIEFING :

FR

La situation est critique ! Vous et vos amis avez été capturés...

Vous ne disposez que d'une petite poignée de secondes pour vous libérer avant le retour des gardiens !

Vous allez devoir mettre vos talents en commun pour résoudre les épreuves qui vous attendent avant de pouvoir vous libérer !

## CONTENU :

1 mécanisme de compte à rebours, 1 cage, 2 bâtonnets, 1 décodeur, 45 cartes "énigme", 2 clés, la règle du jeu.

## BUT DU JEU :

Résoudre l'ensemble des énigmes afin d'arrêter le compte à rebours avant que le temps ne se soit complètement écoulé.

## MISE EN PLACE :

### COMPTE À REBOURS :

Régler le compte à rebours sur le temps souhaité en faisant tourner les cylindres gris. Plus le temps sera court, plus les épreuves seront difficiles à relever. Il est possible de régler le timer de 1 à 999 secondes. Lors de la première partie, nous vous conseillons de le régler sur 180 secondes. C'est à dire 1 minute par épreuve. Attacher la ceinture autour de la poitrine de l'un des joueurs. Vérifier que le clapet noir soit bien fermé. (fig. 1).

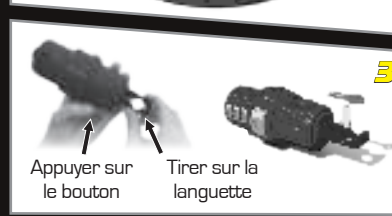
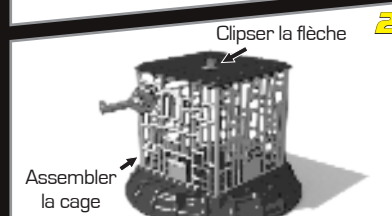
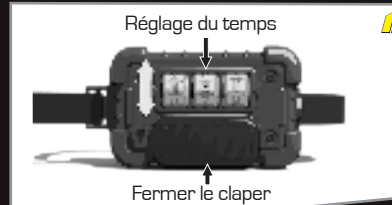
### LA CAGE :

Assembler la cage en insérant les 4 côtés dans la base. Emboîter le sommet de la cage et clipser la flèche. Placer une clé dans la cage. (fig. 2).

### LE DÉCODEUR :

Appuyer sur le bouton noir situé à droite au dos du décodeur et tirer sur la languette. Placer une clé à l'intérieur puis faire glisser le bouton noir situé sous l'appareil (côté gauche) afin de faire disparaître la clé à l'intérieur du décodeur. (fig. 3).

Disperser la Cage et le Décodeur (avec ses cartes) dans la pièce. Attacher la ceinture du compte à rebours autour du "prisonnier". Vous êtes prêts pour l'opération sauvetage



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Appuyez sur le bouton rond en forme d'empreinte digitale à droite du compte à rebours pour lancer le chrono. (fig. 4).

### ÉPREUVE 1 Libérer la clé de LA CAGE

Lancez la flèche pour découvrir par quel côté vous devez sortir la clé. Comme indiqué dessus, chaque face possède un niveau de difficulté différent. Vous n'avez le droit qu'aux bâtonnets pour sortir la clé (fig. 5). La cage doit être posée et ne doit pas être conservée en main.

### ÉPREUVE 2 Résoudre les énigmes du DÉCODEUR

La clé que vous venez de libérer est nécessaire pour activer le décodeur. Insérez-la dans la serrure et faites-la tourner d'un quart de tour. (fig. 6).

Vous devrez résoudre 3 énigmes (cartes) avant de pouvoir libérer la seconde clé.

Piochez une carte et entrez le numéro correspondant dans le décodeur en tournant les cylindres. Quand vous pensez avoir trouvé la solution (A, B, C ou D) indiquez-la sur le décodeur puis validez votre réponse en appuyant sur le bouton « empreinte digitale » situé sur la gauche. Si la réponse est bonne, le tiroir sort d'un tiers. Piochez une nouvelle carte et ainsi de suite. Il faut donner 3 bonnes réponses d'affilée afin de libérer la clé.

Mais, à la moindre erreur, le tiroir se rétracte et vous devez tout recommencer. Les cartes sont divisées en 3 niveaux de difficulté. (vert/jaune/rouge).

## FIN DE LA PARTIE :

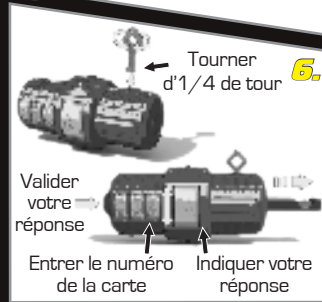
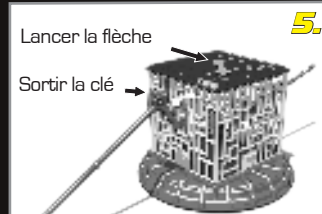
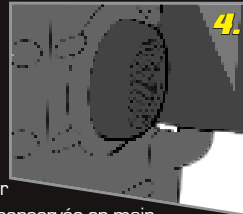
Insérez la dernière clé (que vous venez de libérer) dans la serrure du Compte à Rebours et faites-la tourner pour libérer le clapet noir. Sous ce clapet, apparaît le dernier bouton qui, quand on appuie dessus, stoppe le décompte et relâche la ceinture.

## PRÉCISIONS:

- Chaque clé ne peut servir qu'une seule fois.
- L'ordre des épreuves doit être respecté : CAGE > DÉCODEUR > COMPTE A REBOURS
- Il est permis de passer les bâtonnets par n'importe quel côté de la cage pour s'aider.
- Vous pouvez, au choix, répartir les cartes en 3 tas selon leur difficulté ou former un paquet mélangé.
- Au dos du mécanisme de compte à rebours, un bouton caché permet de libérer la ceinture en cas de besoin.

## INSTALLATION DES PILES

A l'aide d'un tournevis, dévisser le compartiment à situé au dos de l'appareil et insérez 2 piles AAA avant de le refermer.



Ⓝ Dit apparaat is gemarkeerd met het 'selectief sorteren' symbool voor het weggooien van elektrische en elektronische apparatuur. Dit betekent dat het product moet worden ondersteund door een selectief inzamelingsstelsel in overeenstemming met de geldende voorschriften, om ofwel te worden gerecycled of gedemonteerd om de impact op het milieu te verminderen. De batterijen, die zijn toegewezen op een specifiek collectiesysteem, moeten uit het product verwijderd en gescheiden worden. Wanneer de batterijen niet verwijderd kunnen worden, moet het product bij een geschikt verzamelpunt worden ingeleverd om zorg te dragen voor de recycling. Elektrische en elektronische apparaten die niet apart zijn ingezameld, zijn potentieel gevaarlijk voor het milieu en de menselijke gezondheid als gevolg van de aanwezigheid van gevaarlijke stoffen. Neem voor meer informatie contact op met uw lokale of regionale overheid.

Ⓝ Dieser Apparat ist mit dem Symbol gekennzeichnet, das Schrott von elektrischen und elektronischen Geräten betrifft. Das bedeutet, dass dieses Produkt von einem System der getrennten Sammlung übernommen werden muss, konform der geltenden gesetzlichen Regelungen, um entweder wiederverwert oder zerlegt zu werden, um jegliche Auswirkung auf die Umwelt zu verringern. Die Batterien oder Akkus, die einer spezifischen Sammlung unterliegen, müssen aus dem Produkt entfernt werden und separat entsorgt werden. Wenn es nicht vorgesehen ist, dass Batterien oder Akkus entfernt werden, muss das Produkt einer angemessenen Sammelstelle anvertraut werden, damit die Wiederverwertung gewährleistet ist. Die elektrischen und elektronischen Produkte wie die Batterien und Akkus, die nicht einer selektiven Sortierung unterzogen werden sind potentiell gefährlich für die Umwelt und die menschliche Gesundheit aufgrund von Vorhandensein von gefährlichen Substanzen. Für weitere Auskünfte können Sie Kontakt mit Ihrer lokalen oder regionalen Behörde aufnehmen.

Ⓝ Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets des équipements électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la réglementation applicable afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement. Les piles ou accumulateurs, faisant l'objet d'une collecte spécifique, doivent être retirés du produit et mis au rebut séparément. Lorsqu'il n'est pas prévu que les piles ou accumulateurs soient extraits, le produit doit être remis à un centre de collecte approprié pour que le recyclage soit complet. Les produits électriques et électroniques ainsi que les piles et accumulateurs n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentiellement dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.

Ⓝ Niet oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw opgeladen worden. Oplaadbare batterijen mogen alleen opgeladen worden onder toezicht van een volwassene. Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd alvorens te worden opgeladen. Verschillende soorten batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet worden gemengd. De batterijen moeten volgens de juiste poelrichting geplaatst worden. Lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd. De aansluitklemmen mogen niet kortgesloten zijn.

Ⓝ Die Akkus dürfen nicht aufgeladen werden. Die Akkus müssen unter Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden. Die Akkus müssen aus dem Spielzeug entfernt werden, bevor sie aufgeladen werden. Die verschiedenen Sorten von Batterien und Akkus oder neue und gebrauchte Batterien und Akkus dürfen nicht vermischt werden. Die Batterien und Akkus müssen eingefügt werden indem man ihre Polarität berücksichtigt. Verbrauchte Batterien oder Akkus müssen aus dem Spielzeug entfernt werden. Die Klemmen einer Batterie oder eines Akkus dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Ⓝ Les piles ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.

© 2017 YULU®

Ⓝ ©2017 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattum.

Helpdesk?! Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900- 5003030. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Verwijder alle verpakkingsmaterialen alvorens het product aan het kind te geven. Made in China

Ⓝ ©2017 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Teile entfernen, bevor Sie das Produkt Ihrem Kind geben (Beispiel : Plastikbefestigungen). Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Fotos nicht vertragsgemäß. Für Fragen und Service: +49(0) 6103/ 45918-0. Made in China.

Ⓝ ©2017 Goliath France, 1 rue de la ZA Sous Le Beer, 27730 Bueil, France. Informations à conserver. Les couleurs et les détails peuvent varier par rapport au modèle présenté sur l'emballage. Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...) Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine

- Ⓝ Voeding: 2 x LR03 (AAA) 1.5V (Niet inbegrepen)
- Ⓝ Benötigte Batterien: 2 x LR03 (AAA) 1.5V (Nicht im Lieferumfang enthalten)
- Ⓝ Alimentation électrique : 2 x LR03 (AAA) 1.5V (piles non incluses)

- Ⓝ Verpakking moet worden bewaard omdat het belangrijke informatie bevat.
- Ⓝ Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.
- Ⓝ Conserver l'emballage car il contient des informations importantes.

- Ⓝ Waarschuwing. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Lang koord. Verwurgingsgevaar.
- Ⓝ Achtung. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Lange Schnur. Strangulationsgefahr.
- Ⓝ Attention. Petits éléments. Danger d'étouffement. Présence de longue corde. Danger de strangulation.

YULU

CE



# MISSION: ESCAPE

Ⓝ Instructies  
Ⓝ Spielanleitung  
Ⓝ la règle du jeu



## MISSION BRIEFING:

NL

De situatie is kritiek!  
Jij en je vrienden zijn gevangengenomen...  
En jullie hebben nog maar heel weinig tijd voordat de cipiers terugkeren!  
Los samen de raadsels op om jezelf te bevrijden!

## INHOUD:

1 riem met afteltimer, 1 sleutelkooi, 2 staaftjes, 1 Quizmaster,  
45 Quizmaster-kaarten, 2 sleutels, instructies

## DOEL VAN HET SPEL:

Los alle raadsels op om het aftellen te stoppen voordat je tijd op is.

## VOORBEREIDING:

### AFTELTIMER:

Stel de grijze cijferwieljes op de afteltimer in op de gewenste tijd. Hoe minder tijd, des te moeilijker de opgave. De afteltimer kan worden ingesteld van 1 tot 999 seconden. Als je het spel voor de eerste keer speelt, raden we je aan om de timer op 180 seconden in te stellen. Dat betekent dat je één minuut hebt voor elke opgave. Maak de riem van de afteltimer vast om de borst van één van de spelers. Zorg ervoor dat het zwarte klepje is gesloten (afb. 1).

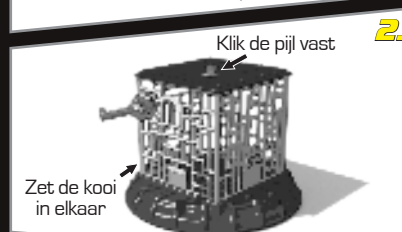
### SLEUTELKOOI:

Zet de sleutelkooi in elkaar door elke zijde van de kooi in de ronde bodemplaat aan te brengen. Plaats de vierkante afdekplaat op de sleutelkooi, breng de draaipijl op de kooi aan en laat die op zijn plek vastklikken. Leg een sleutel in de kooi (afb. 2).

### QUIZMASTER:

Druk op de zwarte knop aan de rechter achterzijde van de Quizmaster en trek de lade naar buiten. Plaats een sleutel in de lade en verschuif de zwarte knop linksonder om de lade weer in te laten schuiven (afb. 3).

Stel de kooi en de Quizmaster (met de kaarten) ergens in de kamer op.  
Je bent nu klaar om met het spel te beginnen!



## HET SPEL SPELEN:

Druk op de ronde knop met de vingerafdruk aan de rechterzijde van de afteltimer om met het spel te beginnen (afb. 4).

### UITDAGING 1

#### Haal de sleutel uit de kooi

Draai de pijl om te bepalen aan welke kant de sleutel uit de kooi moet worden gehaald. Zoals aangegeven heeft elke kant van de kooi weer een ander moeilijkheidsniveau. Alleen de staaftjes mogen worden gebruikt om de sleutel naar buiten te werken (afb. 5). De kooi moet op een vlakke ondergrond staan en mag niet worden vastgehouden.

### UITDAGING 2

#### Los de opgaven van de Quizmaster op

Activeer de Quizmaster met de sleutel die je uit de kooi hebt gehaald. Plaats de sleutel in het sleutelgat en draai die een kwartslag (afb. 6).

Je moet drie raadsels (kaarten) oplossen om de tweede sleutel te bemachtigen.

Kies een kaart en voer het kaartnummer in de Quizmaster in met behulp van de cijferwieljes. Als je denkt dat je het juiste antwoord hebt gevonden (A, B, C of D), voer je het in de Quizmaster in en druk je op de knop met de vingerafdruk aan de linkerkant. Als het antwoord juist is, zal de lade voor een derde uitschuiven. Kies een nieuwe kaart en herhaal dit proces. Als je drie keer achtereenvolgend het juiste antwoord hebt ingevoerd, komt de sleutel vrij. Maar als je ook maar één fout maakt, zal de lade weer worden ingetrokken, zodat je helemaal opnieuw moet beginnen. De kaarten zijn verdeeld in 3 moeilijkheidsniveaus (groen = beginner/geel = matig/rood = gevorderd).

## HET SPEL WINNEN:

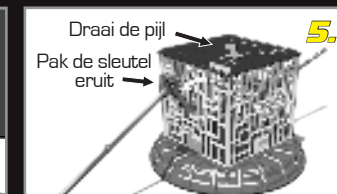
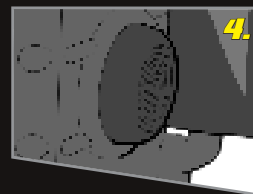
Plaats de laatste sleutel (uit de Quizmaster) in de afteltimer en draai deze om de zwarte afdekplaat te openen. Daaronder bevindt zich de ontsnapingsknop. Als je daarop drukt, wordt de afteltimer stopgezet en wordt de riem geopend.

## OPMERKINGEN:

- Elke sleutel kan slechts één keer worden gebruikt.
- De raadsels moeten in de volgende volgorde worden opgelost: KOOI > QUIZMASTER > AFTELTIMER
- De staaftjes kunnen aan elke kant van de kooi worden aangebracht.
- Je kunt ervoor kiezen om de kaarten per moeilijkheidsniveau te verdelen in drie stapeltjes of de kaarten door elkaar heen te gebruiken.
- Aan de achterzijde van de afteltimer bevindt zich een verborgen schakelaar waarmee je de riem indien nodig los kunt maken.

## DE BATTERIJEN INSTALLEREN

Schroef het batterijcompartiment aan de achterzijde van de afteltimer los. Breng twee AAA-batterijen aan en sluit het compartiment.



## MISSION BRIEFING:

DE

Die Lage ist kritisch!  
Du wurdest zusammen mit deinen Freunden gefangen genommen ...  
Ihr habt nur eine begrenzte Zeit um zu entkommen, bevor der Wächter zurückkommt!  
Löst die Herausforderungen und befreit euch!

## INHALT:

1 Timer mit Gurt, 1 Schlüsselkäfig, 2 Stäbe, 1 Quizmaster  
45 Quizmaster-Karten, 2 Schlüssel, Spielanleitung

## ZIEL DES SPIELS:

Löst alle Rätsel, um den Countdown zu stoppen, bevor die Zeit abgelaufen ist.

## VORBEREITUNG:

### COUNTDOWN-TIMER:

Dreht die grauen Zylinder auf dem Countdown-Gerät, um die gewünschte Zeit einzustellen. Je kürzer die Zeit, desto größer wird die Herausforderung. Der Timer kann auf Zeiten zwischen 1 und 999 Sekunden eingestellt werden. Wir empfehlen beim erstmaligen Spielen, den Timer auf 180 Sekunden einzustellen. Das entspricht 1 Minute pro Herausforderung. Schnallt einem Spieler den Timer um die Brust. Achtet darauf, dass die schwarze Abdeckung geschlossen ist. (Abb. 1)

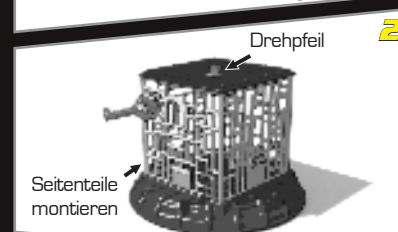
### SCHLÜSSELKÄFIG:

Um den Schlüsselkäfig zusammenzusetzen, steckt die einzelnen Seitenteile des Käfigs in die runde Bodenplatte. Setzt dann das quadratische Dach auf den Käfig und klickt den Drehpfeil hinein. Platziert einen Schlüssel in den Käfig. (Abb. 2)

### QUIZMASTER:

Drückt den schwarzen Knopf an der rechten Seite des Quizmasters und zieht das Fach heraus. Legt einen Schlüssel in das Fach und schiebt den schwarzen Knopf unten nach links, um das Fach wieder einzufahren. (Abb. 3)

Verteilt den Käfig und den Quizmaster (mit den Karten) irgendwo im Raum. Schnallt dem „Gefangenen“ den Countdown-Timer um. Jetzt kann die Operation beginnen!



## SPIELABLAUF:

Drückt den runden Knopf mit dem Fingerabdruck an der rechten Seite des Timers, um das Spiel zu starten. (Abb. 4)

### HERAUSFORDERUNG NR. 1 Holt den Schlüssel aus dem Käfig.

Dreht den Pfeil, um zu entscheiden, aus welcher Seite ihr den Schlüssel herausholen müsst. Wie angezeigt hat jede Seite eine andere Schwierigkeitsstufe. Ihr dürft nur die Stäbe verwenden, um den Schlüssel herauszubalancieren. Ihr dürft nur die Stäbe verwenden, um den Schlüssel herauszubalancieren. (Abb. 5) Dabei muss der Käfig auf einer ebenen Unterlage stehen, ihr dürft ihn nicht in der Hand halten.

### HERAUSFORDERUNG NR. 2 Löst die Aufgaben des QUIZMASTERS.

Aktiviert den Quizmaster mithilfe des Schlüssels, den ihr aus dem Schlüsselkäfig geholt habt. Steckt den Schlüssel ins Schlüsseloch und dreht ihn eine viertel Umdrehung. (Abb. 6)

Ihr müsst 3 Rätsel(Karten) lösen, um den zweiten Schlüssel zu bekommen.

Wählt eine Karte aus und gebt die Kartenummer in den Quizmaster ein, indem ihr die Zylinder dreht. Wenn ihr denkt, dass ihr die richtige Lösung gefunden habt (A, B, C oder D), gebt diese in den Quizmaster ein und drückt den Fingerabdruck-Knopf an der linken Seite. Falls die Antwort richtig ist, öffnet sich das Fach um ein Drittel. Wählt eine neue Karte aus und so weiter. Ihr müsst drei Fragen nacheinander richtig beantworten, um an den Schlüssel zu kommen.

Aber wenn ihr einen einzigen Fehler macht, wird das Fach wieder eingezogen und ihr müsst von vorn beginnen. Die Karten sind in 3 Schwierigkeitsstufen eingeteilt. (grün = leicht / gelb = moderat / rot = schwer).

## DAS SPIEL GEWINNEN:

Steckt den letzten Schlüssel (den ihr gerade bekommen habt) in den Countdown-Timer und dreht ihn, um die schwarze Abdeckung zu öffnen. Unter dieser Abdeckung erscheint der Fluchtknopf. Wenn ihr ihn drückt, hält der Timer an und der Gurt öffnet sich.

## HINWEISE:

- Jeder Schlüssel kann nur einmal verwendet werden.
- Die Herausforderungen müssen in dieser Reihenfolge gelöst werden: KÄFIG > QUIZMASTER > COUNTDOWN-TIMER
- Ihr könnt die Stäbe durch eine beliebige Seite des Käfigs stecken.
- Ihr könnt die Karten nach ihrer Schwierigkeit in 3 Stapel aufteilen oder aber alle Karten mischen.
- Der Countdown-Timer hat auf der Rückseite einen versteckten Schalter, der den Gurt bei Bedarf öffnet.

## EINSETZEN DER BATTERIEN

Schraubt das Batteriefach an der Rückseite auf. Setzt 2 AAA-Batterien (Mignon) ein und schließt das Fach.

