

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Tourn'

main



Règle du jeu

À partir de 7 ans, 2 joueurs et plus

1 main articulée électronique, 94 cartes Action-Vérité, 6 cartes Joker.

Être le premier joueur à gagner 6 cartes, en réussissant les challenges «Action» ou «Vérité» !

1. Tous les joueurs s'assoient en cercle autour de la main.

2. Les cartes Action-Vérité sont placées dans un endroit accessible à tous les joueurs.

3. 1 carte «Joker», qui ne sera utilisée qu'une fois pendant la partie, est donnée à chaque joueur.

4. Le joueur le plus jeune commence la partie et met la main en marche.

1. La main se déplace en faisant de petits cercles, jusqu'à ce qu'elle s'arrête au hasard. Son index se tend et désigne ainsi un joueur (**remarque** : l'espace vide entre chaque joueur doit être réparti entre tous).

2. Un joueur est choisi pour lire une carte à celui qui a été désigné par la main (**remarque** : les joueurs lisent une carte à tour de rôle).

3. Le joueur désigné par la main doit dire «Action» ou «Vérité»; ensuite on lui lit le challenge correspondant.

4. Si le joueur ne réussit pas correctement son challenge (ce sont les autres joueurs qui seront seuls juges) ou s'il le refuse, il doit accomplir le «Gage» décrit au bas de la carte !

5. Dès que le tour du joueur est terminé, la main est remise en marche afin qu'elle désigne à nouveau au hasard un joueur qui devra à son tour choisir «Action» ou «Vérité».

Le premier joueur qui remporte 6 cartes a gagné !

- Si le joueur a réussi son challenge «Action» ou «Vérité», il gagne la carte.

- Si le joueur a échoué, la carte ne lui est pas donnée et il doit accomplir le «Gage».

- Si, en plus, le joueur refuse son gage ou échoue, il doit rendre une des cartes gagnées auparavant !

Lorsqu'il est désigné par la main, un joueur a le droit de ne pas réaliser le challenge «Action» ou «Vérité» de la carte s'il utilise sa carte «Joker» (**remarque**: il prend sa décision après avoir entendu le challenge correspondant à son choix).

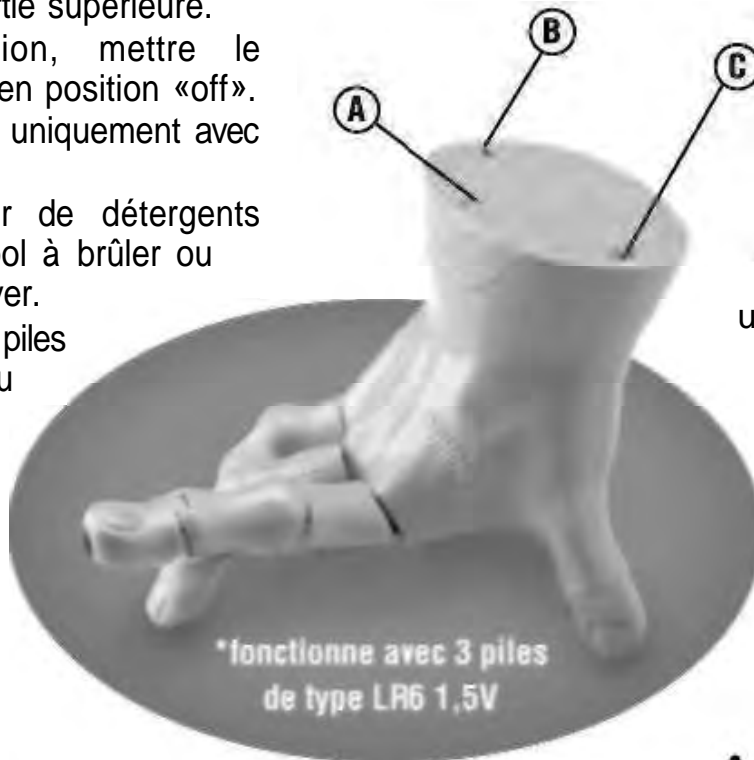
En utilisant sa carte «Joker», le joueur ne gagne pas la carte, mais il n'en perd pas non plus.

Le joueur désigne un adversaire pour effectuer à sa place le challenge qu'il a refusé (il pose sa carte «Joker» devant lui).

Si le joueur désigné réussit le challenge, il recevra 2 cartes en récompense !

S'il échoue, il doit accomplir le «Gage» inscrit sur la carte ; s'il refuse le gage ou échoue, il doit rendre une des cartes gagnées auparavant.

- Poser la main sur une surface plane totalement dégagée d'environ 1 m².
- Mettre tous les doigts en contact avec la surface.
- Placer le commutateur (B) en position «on»
- Appuyer sur (C) pour mettre la main en marche.
- Bien attendre l'arrêt complet de la main avant de remettre en marche.
- Ne pas manipuler la main durant son mouvement.
- Ne jamais saisir la main par les doigts, mais toujours par sa partie supérieure.
- Après utilisation, mettre le commutateur (B) en position «off».
- Nettoyer la main uniquement avec un chiffon sec.
- Ne pas utiliser de détergents (térébenthine, alcool à brûler ou autres) pour nettoyer.
- Enlever toutes les piles après utilisation ou bien en cas de non-utilisation prolongée.
- Si la main ne fonctionne pas correctement, remplacer les piles.



Pour fonctionner, la main nécessite 3 piles de type LR 6 - 1,5 volt (non fournies).

Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.

1. Dévisser le couvercle (A) du compartiment à piles situé sur la partie supérieure de la main.
2. Enlever les piles usagées.
3. Les remplacer par de nouvelles piles en respectant les polarités + et - indiquées dans le compartiment.
4. Revisser le couvercle du compartiment à piles.

- S'assurer que les piles sont insérées correctement en observant les marques (+) et (-) inscrites sur les piles et le produit.
- Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Éviter de court-circuiter les contacts dans le compartiment à piles ou entre les bornes des piles.
- Ne pas mélanger des piles usagées avec des piles neuves et ne pas associer des piles de type différent, par exemple : rechargeables et alcalines.
- Ne pas essayer d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant. Ne pas tenter de brancher une partie quelconque de ce produit sur l'alimentation secteur.
- Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
- Ne jamais jeter les piles usagées dans un feu.

- Examiner régulièrement la main pour détecter si elle a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommages, ne pas jouer avec la main avant complète réparation.

- Utiliser uniquement des piles recommandées ou des piles de type équivalent.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.

L'UTILISATION DE PILES RECHARGEABLES N'EST PAS RECOMMANDÉE POUR CE PRODUIT.