

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

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 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h 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 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

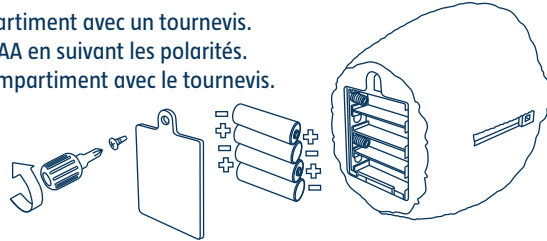
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



INSTALLATION DES PILES (à faire par un adulte) :

- 1/ Ouvrir le compartiment avec un tournevis.
- 2/ Insérer 4 piles AA en suivant les polarités.
- 3/ Refermer le compartiment avec le tournevis.



Attention !

- Insérer correctement les piles en respectant les signes de polarité (+) et (-) inscrits sur les piles et le produit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées des produits avant d'être rechargées.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, et ne pas mélanger des piles de type différent (par exemple: rechargeables et alcalines, standard et alcalines).
- Ne pas essayer d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
- Ne pas jeter les piles usagées dans un feu. Risque d'explosion.
- Examiner régulièrement le produit pour détecter s'il a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommage, ne pas jouer avec le produit avant complète réparation.

PROBLÈMES	ORIGINES POSSIBLES	SOLUTIONS
Pas de réaction.	- Le commutateur ON/OFF est en position OFF. - Piles faibles ou déchargées.	- Mettre le commutateur en position ON. - Mettre des piles neuves ou recharger les piles si elles sont rechargeables.
Le jeu ne démarre pas.	- Le commutateur ON/OFF est en position OFF. - Piles faibles ou déchargées. - Le bijou n'est pas mis en place. - Le serpent n'est pas correctement inséré dans le panier.	- Mettre le commutateur en position ON. - Mettre des piles neuves ou recharger les piles si elles sont rechargeables. - Mettre le bijou à l'endroit réservé. - Mettre le serpent dans le panier.
Le serpent ne jaillit pas du panier.	- Piles faibles ou déchargées. - Le serpent n'est pas correctement inséré dans le panier.	- Mettre des piles neuves ou recharger les piles si elles sont rechargeables. - Faire descendre la clé jusqu'en bas pour verrouiller le système.
La sensibilité de détection des mouvements est faible.	- La température de la pièce est trop élevée.	- Jouer dans une pièce dont la température est inférieure à 25°C.

Notice à conserver. contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés.
Ce symbole signifie que ce produit ne doit pas être jeté dans une poubelle à ordures ménagères. Veuillez porter ce produit dans un point de collecte spécifique pour les équipements électriques et électroniques.



©2015 MEGABLEU, France. Tous droits réservés



COBRATTACK

RÈGLE DU JEU

À partir de 5 ans,
1 joueur et plus.

CONTENU :

- 1 panier avec détecteur électronique* de mouvements,
- 1 serpent,
- 1 bijou factice,
- 1 clé,
- 1 notice.

* Fonctionne avec 4 piles AA 1,5V non fournies.

BUT DU JEU :

Prendre le bijou avant que le serpent ne jaillisse du panier.

NOTE : jeu à deux ou plusieurs joueurs :

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Le gagnant est le joueur qui réussit

à prendre le bijou le plus de fois sans réveiller le cobra.

Pour déterminer le gagnant, il est possible de :

- jouer à tour de rôle et le premier qui réussit à prendre le bijou 5 fois sans réveiller le cobra gagne la partie.
- faire plusieurs manches (5 par exemple) ; le joueur qui réussit à prendre le bijou le plus de fois gagne la partie.



Édité par MEGABLEU
route de Bresollettes
61190 Randonnai
France

www.megableu.com

PRÉPARATION DU JEU :

Voir au dos de cette notice pour l'installation des piles.

1. S'assurer que la pièce est d'une dimension d'environ 4 x 4 mètres. Placer le panier dans la pièce.

2. Faire glisser le bijou à l'endroit réservé devant le panier (Fig. 1).

3. Insérer doucement le serpent dans le panier en respectant le sens (tête du serpent face au jeu) (Fig. 2). Pousser à fond pour entendre le clic.

4. Insérer la clé dans l'encoche située au dos du panier (Fig. 3).

5. Faire descendre doucement la clé jusqu'en bas pour verrouiller le système (Fig 4). La clé remonte ensuite.

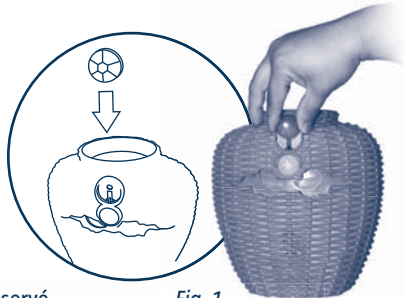


Fig. 1

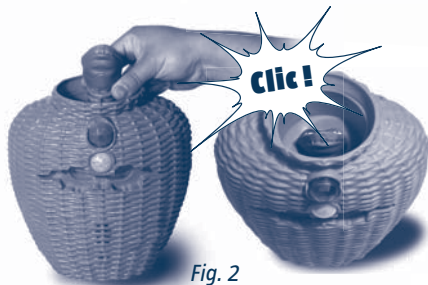


Fig. 2

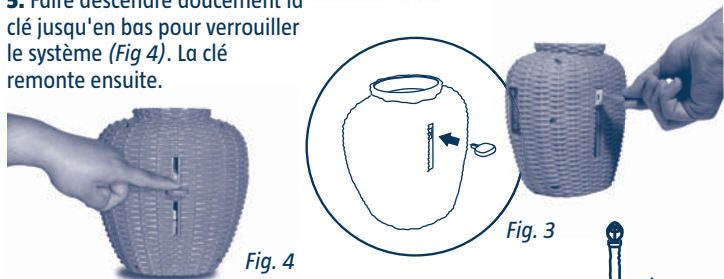


Fig. 4

REMARQUE IMPORTANTE :

Si le mécanisme est bloqué et que le serpent ne s'éjecte plus, insérer la clé dans le trou carré situé à l'arrière du panier pour déverrouiller le système (voir Fig.5).

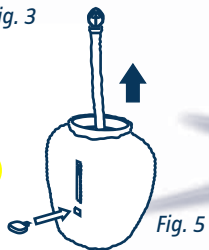


Fig. 5

DÉROULEMENT DU JEU :

1. Mettre le commutateur **ON/OFF** situé sur le côté droit du panier sur position « **ON** ».

2. Sélectionner la difficulté du jeu en positionnant le bouton sur le niveau choisi (un nombre plus ou moins important de détections* est autorisé sans que le cobra ne jaillisse) :

« **I** » = facile

« **II** » = moyen

« **III** » = difficile

*À chaque détection le panier émet un bruit d'avertissement.

Remarque : il est interdit de courir directement vers le panier pour prendre le bijou.

3. Appuyer sur le bouton « **START** » pour commencer le jeu.

4. Le joueur doit se placer à environ 3 mètres face au panier.

5. Après environ 10 secondes de musique d'introduction, on entend le sifflement du serpent et le jeu commence. Le joueur doit observer les yeux du panier.



Lorsque les yeux sont verts, le joueur peut se déplacer avec prudence vers le panier.

Lorsque les yeux sont rouges, le joueur ne doit pas bouger car le cobra à l'intérieur du panier détecte les mouvements. Si le cobra jaillit hors du panier, il y a un cri d'effroi : le joueur a perdu (fig. 6).

6. Si le joueur a atteint le panier et pris le bijou sans que le cobra ne jaillisse, une musique de victoire se déclenche.

Le joueur a gagné (Fig. 7).

Fig. 6



Fig. 7