

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Crac GARE À TOI SI TU LE RÉVEILLES ! Pied

Règle du jeu

À partir de 5 ans, 2 à 4 joueurs

Contenu

1 pied électronique*, 1 clef, 24 cartes, 1 notice.

*Fonctionne avec 3 piles LR6 non fournies.

But du jeu

Se rappeler les boulons qui ont été manipulés pour rester le seul et unique joueur à n'avoir jamais fait crier le pied !

Préparation

Mettre l'interrupteur situé sous le pied en position « on ».

Mélanger les cartes challenge et les placer faces cachées au milieu des joueurs.

Basculer le levier vers l'arrière pour enclencher le mécanisme (ou pour le remettre à zéro).

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence ; il tourne la flèche pour découvrir le nombre de **clics** qu'il va devoir faire (il faut bien entendre un son pour chaque **clac**).

Le joueur est libre de donner tous les **clics** à un seul **boulon** ou bien de les répartir sur plusieurs **boulons**.

Si la flèche indique « ? », le joueur pioche une carte challenge et devra suivre les instructions de la carte.

Puis le tour de jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque **boulon** ne peut recevoir que 8 **clics** ; il est donc important de se souvenir du nombre de **clics** qui s'accumulent sur chaque **boulon**. En effet, le pied crie dès qu'un des **boulons** reçoit le 8^e **clac**.

Le joueur qui a déclenché le cri est éliminé.

Pour continuer la partie, il faut réactiver le **boulon** en basculant le levier vers l'arrière. Le **boulon** qui a déclenché le cri est alors remis à zéro. Par contre, tous les autres **boulons** gardent en mémoire le nombre de **clics** reçus depuis le début de la partie.

À chaque fois que le pied crie, on procède de la même manière pour qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

Le gagnant

Le dernier joueur restant gagne la partie.

Les cartes challenge



*Demande à un autre joueur de donner 2 **clics** au boulon de son choix.*



*Demande à un autre joueur de donner 4 **clics** au boulon de son choix.*



*Demande à un autre joueur de donner 3 **clics** au boulon de ton choix.*



*Choisis 2 **boulons** et donne 1 **clac** à chacun d'eux.*



*Tourne à nouveau la flèche et double le nombre de **clics** indiqué (si c'est ? tu passes ton tour).*



Carte joker : cette carte est conservée et permet d'éviter de répondre au challenge d'un autre joueur ; mais elle est remise dans la pioche dès que le challenge a été refusé.

Conseils d'utilisation du pied

• Poser le pied sur une surface plane.

• Ajuster les deux ergots du boîtier circulaire dans les deux fentes situées sur le dessus du pied.

• Effectuer un quart de tour du boîtier vers la droite pour qu'il se bloque.

• Placer le commutateur situé sous le pied en position « ON ».

• Basculer le levier vers l'avant puis le ramener en arrière à la position horizontale pour enclencher le mécanisme.

• Tourner lentement le boulon dans le sens des aiguilles d'une montre pour entendre le « **clac** ».

• Ne jamais saisir le pied par un boulon ni par le levier.

• Après utilisation, mettre le commutateur en position « OFF ».

• Ne pas utiliser de détergents (térébenthine, alcool à brûler ou autres) pour nettoyer.

• Nettoyer le pied uniquement avec un chiffon sec.

• Si le pied ne fonctionne pas correctement, remplacer les piles.

Remplacement des piles

Pour fonctionner, le pied nécessite 3 piles de type LR 6 – 1,5 volt (non fournies).

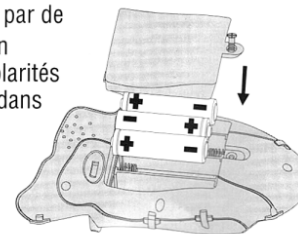
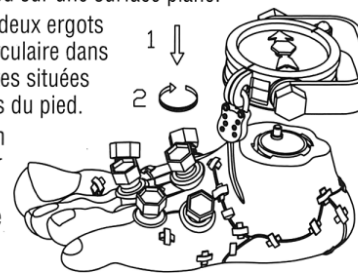
Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.

1. Dévisser le couvercle du compartiment à piles situé sous le pied.

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.



- 1.5V +
3 x 1,5V AA/LR6

Attention !

• Enlever toutes les piles après utilisation ou bien en cas de non-utilisation prolongée.

• 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 le pied pour détecter s'il a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommages, ne pas jouer avec le pied avant complète réparation.

• Utiliser uniquement des piles recommandées ou des piles de type équivalent.

• Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.



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.