

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur 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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), 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 ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

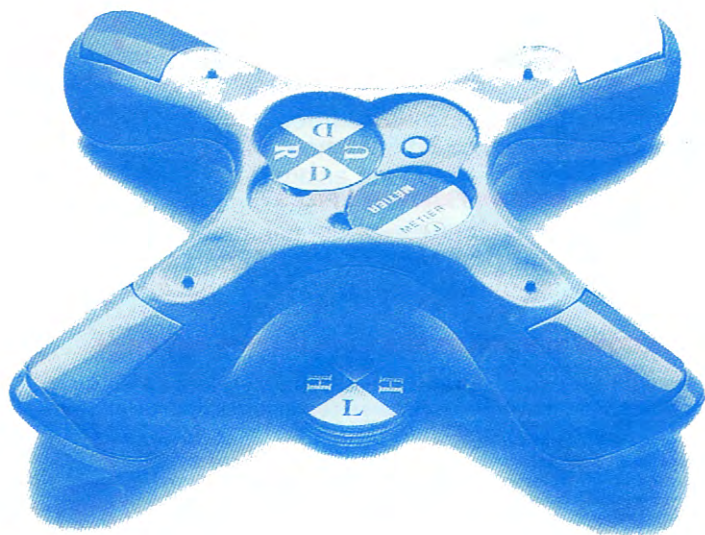




EURÊKA

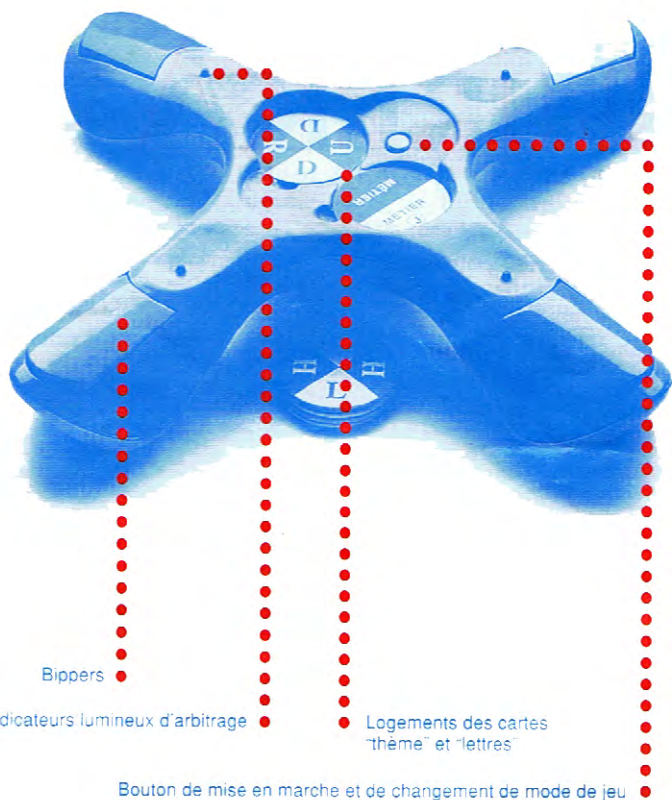
LE BON MOT. BIEN FRAPPÉ

NOTICE



JEUX NATHAN

LE MULTIBIPPER



Bippers

Indicateurs lumineux d'arbitrage

Logements des cartes
"thème" et "lettres"

Bouton de mise en marche et de changement de mode de jeu

MISE EN PLACE DES PILES

Ce jeu fonctionne avec 2 piles LR6 - AA - UM3 (non fournies).

Oter la vis du compartiment des piles, situé au dos de l'appareil. Ouvrir la trappe en faisant levier avec le tournevis et placer les piles en respectant le schéma gravé à l'intérieur du compartiment. Refermer la trappe. L'appareil est prêt à fonctionner.

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'UTILISATION DES PILES

- La présence d'un adulte est recommandée pour la mise en place des piles.
- Placer les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- Remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- En cas d'inutilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Ne jamais essayer de recharger des piles.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement votre médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.

EURÊKA

LE BON MOT. BIEN FRAPPE

Vous venez d'acquérir le jeu EURÊKA.
Nous espérons qu'il vous procurera d'agréables moments de détente
et de convivialité, en famille ou entre amis.

Un jeu de réflexes et de connaissances pour 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans.

Contenu : le Multibipper, 99 cartes rondes, 1 notice.

Le principe du jeu est très simple : il s'agit de trouver un mot correspondant à la carte "thème" et commençant par la ou les lettres retournées. Le premier joueur à répondre correctement a le droit de se défausser d'une de ses cartes, et de changer ainsi soit la lettre, soit le thème. Le vainqueur est le joueur qui, le premier, s'est débarrassé de toutes ses cartes.

1 Prévoir des feuilles de papier et un crayon pour chaque joueur. Puis, placer le Multibipper de manière à ce que chaque joueur ait un bipper de couleur devant lui.

2 Former 3 paquets avec les 3 sortes de cartes :

• Les 33 cartes "thème famille" :



• Les 33 cartes "thème junior" :



• Les 33 cartes "lettres" sur lesquelles figurent 1, 2, 3 ou 4 lettres... ou un "compte à rebours" :



3 Selon l'âge des joueurs ou le niveau de difficulté souhaité, choisir un des deux paquets de cartes "thème".

• Les joueurs peuvent mélanger ces cartes, à condition qu'ils gardent toujours 33 cartes "thème" en tout.


4 Mélanger le paquet de cartes "thème" choisi et, **séparément**, le paquet de cartes "lettres". Puis, tirer, **sans les regarder**, une carte dans **chacun** des deux paquets et les placer, face cachée, **chacun** dans un des deux logements prévus, au centre du Multibipper.

PRÉPARATION →



- À 2 joueurs, cette dernière règle ne compte pas, mais le joueur est prié de placer rapidement sa carte pour ne pas être tenté de réfléchir avant que l'autre n'ait pu voir la carte...
- Si la nouvelle carte est une carte "thème", le joueur recouvre l'ancienne carte "thème" et les autres joueurs doivent trouver un nouveau mot avec la **même carte "lettres"** mais sur un **thème différent**.
- Si c'est une carte "lettres", il recouvre l'ancienne carte "lettres" et les autres doivent trouver un nouveau mot toujours sur le **même thème** mais avec une **carte "lettres" différente**.

11

Quand un joueur pose une carte "**compte à rebours**" , il met le Multibipper en **mode 2** en appuyant sur le bouton central (Prêts?), puis sur son bipper pour déclencher le chronomètre (Partez!).

Tout le monde joue. Les joueurs doivent alors, dans un **temps limité**, inscrire le **maximum de mots correspondant au thème déjà retourné, sans se soucier de l'initiale.**

EXEMPLE :

Cartes retournées :



Réponses possibles :

Iris, tulipe, rose, jacinthe...

- La carte "compte à rebours" est placée sur l'ancienne carte "lettres".
- Le temps varie aléatoirement entre 20 et 60 secondes, au choix de l'arbitre électronique.
- Le compte à rebours s'accélère vers la fin et un signal sonore et lumineux indique que le temps est écoulé. Les joueurs doivent poser leurs crayons lorsque les lampes s'éteignent définitivement.
- **IMPORTANT :** Il est possible d'interrompre le compte à rebours lancé, sans quitter le mode 2, en appuyant sur le bouton central, puis de le relancer en appuyant sur un bipper de couleur.

12

Quand le compte à rebours est terminé, les joueurs comparent alors leurs réponses. À chaque fois que deux joueurs au moins ont trouvé la **même réponse**, celle-ci est **rayée** sur leurs feuilles.

Le vainqueur du tour est alors le joueur à qui il reste le **maximum de réponses non barrées**. Il a le droit de se défausser de la carte supérieure de sa pile.

- **IMPORTANT :** Si cette carte est une **carte "lettres"**, ne pas oublier de **repasser en mode 1 en appuyant sur le bouton central**.
- Si il s'agit d'une carte "thème" ou, de nouveau, d'une carte "compte à rebours", le **compte à rebours est relancé en appuyant sur un bipper au choix**.
- En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a inscrit le plus de mots sur sa feuille (en cas de nouvelle égalité, le plus jeune joueur).

13

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes devant lui. Celui-ci est alors déclaré vainqueur.

14 QUELQUES PRÉCISIONS SUPPLÉMENTAIRES

- Le Multibipper s'éteint automatiquement au bout de 5 minutes si aucune touche n'est actionnée.
- Les cartes "thème" qui comportent un **astérisque (*)** indiquent que les **marques** sont admises pour la réponse.
- Dans le cas de réponses comportant plusieurs mots, quelle initiale choisir comme bonne ? En général, le mot clé de la réponse. Il faut se demander sous quel mot on chercherait dans le dictionnaire ?

AINSI :

- Les articles définis ou indéfinis (le, la, les, un, une, des) et les petits mots de liaison (et, sur, ou, dans, en, avec...) ne comptent pas.
- Pour les noms propres, c'est l'initiale du nom qui compte, et non le prénom...

EXEMPLES :

Cartes retournées :



Réponses possibles :

Le Train sifflera trois fois



La bataille des Ardennes



Un Tête-à-queue



La tour Eiffel

JEUX NATHAN njn

© 1995 the Radio TMG partnership
© 1995 JEUX NATHAN S.A.

All rights reserved in all countries.

Made in France, under licence from Radio TMG, Sydney, Australia.