

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

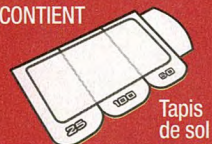
escaleajeux@gmail.com



FANTASTIC GYMNASTICS

Jeu

CONTIENT



Tapis de sol



Figurine de gymnaste



Socle de la barre fixe



2 supports de barre fixe

BUT DU JEU

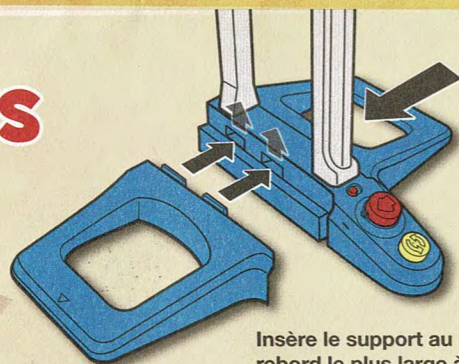
Fais tourner le gymnaste autour de la barre fixe, libère-le, et réussis sa réception.

TOUTE PREMIÈRE PARTIE

Insère quatre piles AA/LR6 (non incluses). Voir ci-contre pour les informations sur les piles.

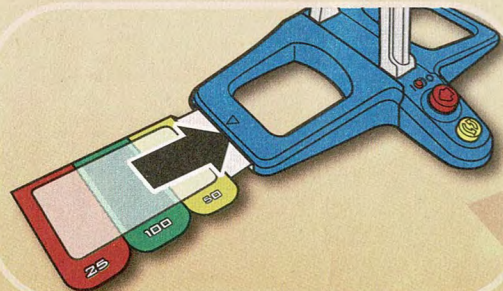
PRÉPARATIFS

1

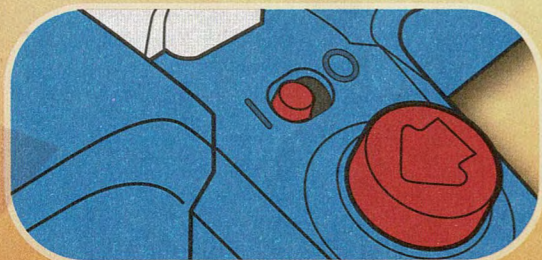


Insère le support au rebord le plus large à l'avant du socle.

2



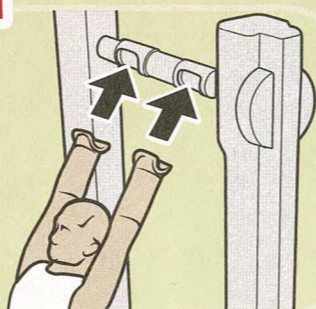
3 Mets l'interrupteur sur ON (I). (Ne pas oublier de l'éteindre après avoir joué.)



JOUER !

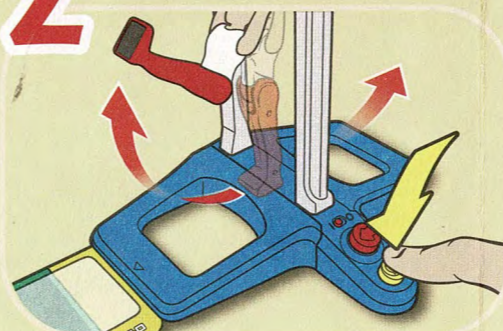
1

Place le gymnaste en clipsant ses mains sur la barre fixe, face au tapis de sol.



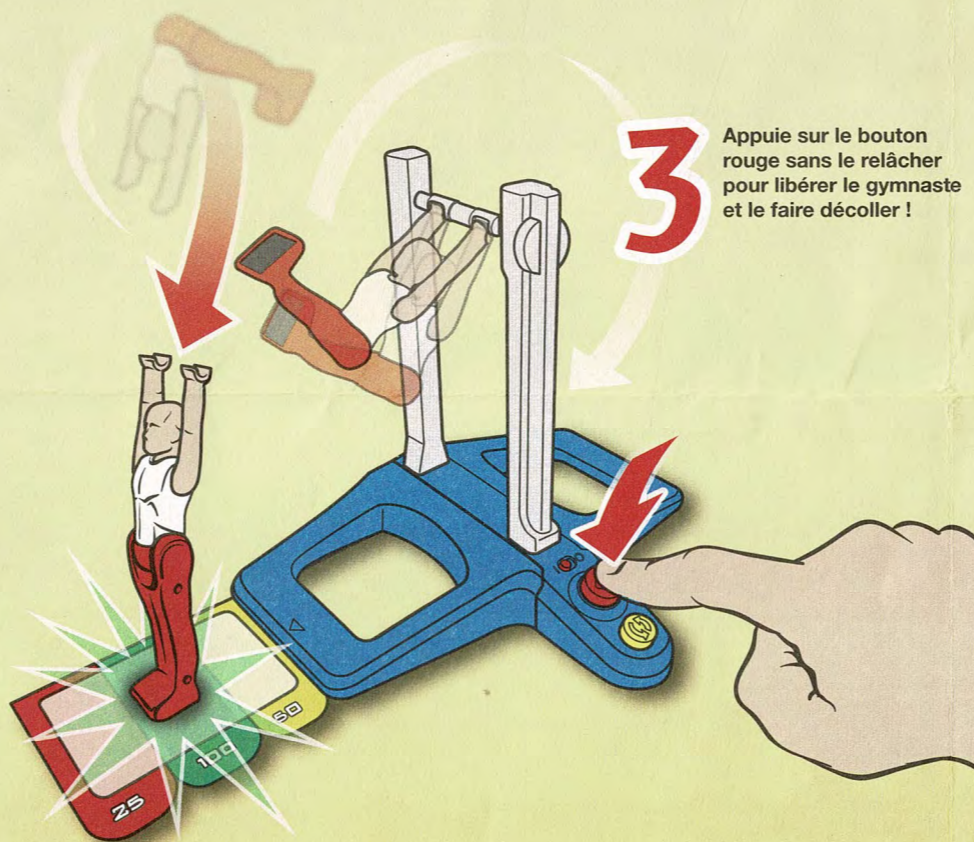
2

Appuie sur le bouton jaune, d'abord lentement, puis plus rapidement à mesure que le gymnaste prend de la vitesse.



3

Appuie sur le bouton rouge sans le relâcher pour libérer le gymnaste et le faire décoller !



ASTUCES DE PROS

- Appuie sur le bouton jaune lentement et régulièrement jusqu'à ce que le gymnaste commence à faire des tours complets. Plus tu commences lentement, mieux il volera. Puis emmagasine de la vitesse. N'appuie pas au hasard sur le bouton ! Appuyer de façon rapide et rythmée fonctionne mieux que d'appuyer longuement.
- Si tu as des difficultés, appuie sur le bouton jaune quand les jambes du gymnaste sont en position arrière. Il va grimper encore plus haut. Songe à la manière dont tu bouges tes jambes sur une balançoire pour monter plus haut.
- Appuie sur le bouton rouge sans le relâcher pour libérer le gymnaste.
- Attention à ne pas te pencher trop près du jeu en jouant.
- Le tapis de sol se glisse sous le socle. Tu peux le retirer après avoir joué.
- Si tu joues seul, essaie de battre ton propre score.
- Enfin, continue de t'entraîner. Tu y arriveras !



SCORES

Le gymnaste doit atterrir sur ses pieds pour marquer des points. Regarde bien le tapis. Il est divisé en trois zones, qui t'indiquent ton score. **POUR GAGNER** : réussis la réception parfaite !

ZONE	POINTS	
Vert	100	Réception parfaite !
Jaune	50	Excellent
Rouge	25	Tu peux mieux faire
Chute	0	Aïe !

Remarque : si tu atterris sur une ligne entre deux couleurs, tu dois prendre le score le plus bas.

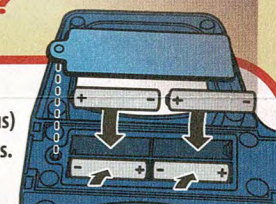
DÉFIE TES AMIS À UN TOURNOI DE FANTASTIC GYMNASTICS !

Le tableau de tournoi est au verso ! Marque les noms de tes amis au bas de la page. Après chaque match, le joueur avec le meilleur score monte de niveau.

Qui parviendra aux finales et réussira la réception parfaite pour gagner ?

x4 1,5V AA/LR6
FONCTIONNE AVEC DES PILES ALCALINES (NON INCLUSES)

POUR INSÉRER LES PILES
Un tournevis cruciforme (non inclus) est nécessaire pour insérer les piles.



IMPORTANT : INFORMATIONS PILES

Les piles doivent être mises en place par un adulte.

⚠ PRÉCAUTIONS À PRENDRE :

1. SUIVRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS. N'UTILISER QUE LES PILES CONSEILLÉES. INSÉRER LES PILES CORRECTEMENT EN RESPECTANT LES SIGNES + ET -.
2. NE PAS MÉLANGER DES PILES NEUVES ET USAGÉES, DES PILES STANDARDS (SALINES) ET ALCALINES.
3. ENLEVER LES PILES USAGÉES.
4. ENLEVER LES PILES EN CAS DE NON-UTILISATION PROLONGÉE.
5. NE PAS METTRE LES BORNES EN COURT-CIRCUIT.
6. SI LE PRODUIT CAUSE DES INTERFÉRENCES ÉLECTRIQUES OU SEMBLE EN ÊTRE ALTÉRÉ, L'ÉLOIGNER DES AUTRES APPAREILS ÉLECTRIQUES. REMETTRE EN MARCHÉ SI NÉCESSAIRE (ÉTEINDRE ET RALLUMER OU ENLEVER LES PILES ET LES REPLACER).
7. ACCUMULATEURS : NE JAMAIS MÉLANGER DES ACCUMULATEURS (RECHARGEABLES) AVEC TOUT AUTRE TYPE DE PILES. RETIRER LES ACCUMULATEURS AVANT DE LES RECHARGER. LE RECHARGEMENT DES ACCUMULATEURS DOIT ÊTRE EFFECTUÉ PAR UN ADULTE. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.



CE PRODUIT ET SES PILES DOIVENT ÊTRE JETÉS SÉPARÉMENT AUPRÈS DE VOTRE CENTRE LOCAL DE RECYCLAGE DES DÉCHETS. NE LES JETEZ PAS AVEC VOS DÉCHETS MÉNAGERS.

HASBRO GAMING et son logo sont des marques déposées de Hasbro. © 2016 Hasbro. Tous droits réservés.
Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France.
Tel.: +33 387 827 620. Email: conso@hasbro.fr
Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présent.

www.hasbro.fr www.hasbro.be
FABRIQUÉ EN CHINE

CE
HASBROGAMING.COM

0916C0376101 00

