

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



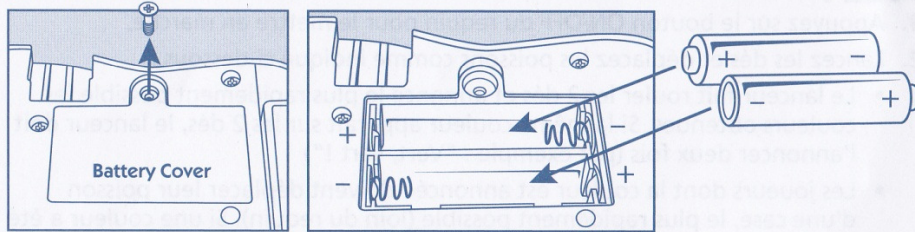
**x2**  
piles 1.5 AA ou LR6  
**NON INCLUSES**

## FONCTIONNE AVEC DES PILES

Piles alcalines recommandées. Tournevis cruciforme (non fourni) nécessaire pour insérer les piles.


**IMPORTANT: LES PILES DOIVENT ÊTRE REMPLACÉES PAR UN ADULTE. VEUILLEZ CONSERVER CES INFORMATIONS POUR POUVOIR VOUS Y RÉFÉRER PLUS TARD.**

Assurez-vous que le requin est bien éteint. Dévissez la vis du compartiment des piles, situé sous le requin et ôtez le couvercle. Insérez 2 piles LR6 (AA) alcalines correctement en respectant les signes + et -. Remplacez le couvercle et revissez la vis.



## ⚠ 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 standard (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 marche 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.



© 2010 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH  
Représenté par: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S.  
10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20  
conso@hasbro.fr

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)



041133893101 01

LE MONTAGE NÉCESSITE L'AIDE D'UN ADULTE.

# REQUIN ZINZIN!

SAUVE TES ARÊTES avant que le requin ne t'attrape !



AGE  
**5+**

  
2-4  
JOUEURS



### ATTENTION :

**RISQUE D'ÉTOUFFEMENT** – Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



### ATTENTION :

Si les cheveux de l'enfant entrent en contact avec les parties mobiles du jouet, ils peuvent rester coincés. La surveillance d'un adulte est requise.

### CONTENU

- 1 requin motorisé avec bras rotatif et 2 disques
- 1 plateau de jeu
- 4 pions poissons
- 2 dés



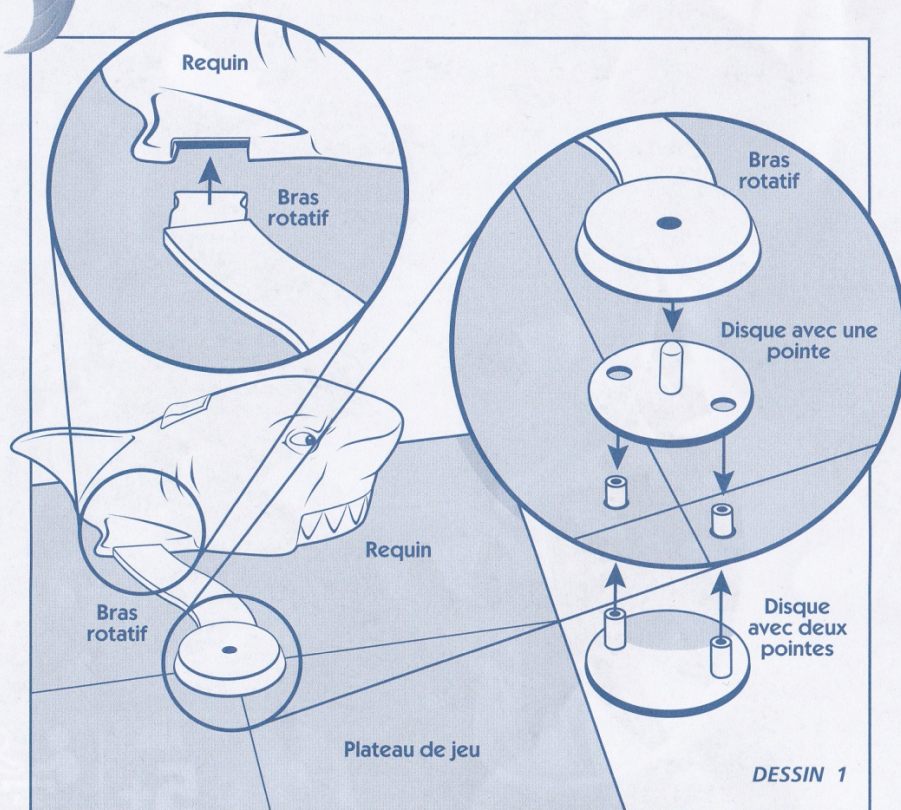
## PREMIÈRE PARTIE

Retirez toutes les pièces de jeu de leur emballage et jetez les emballages à la poubelle ou recyclez-les.

**Mise en place des piles :** Insérez 2 piles LR6 (AA) dans le requin. Voir les INFORMATIONS SUR LES PILES en dernière page.

## ASSEMBLAGE

Suivez les étapes 1 à 4 comme indiqué ci-dessous.



1. Posez le plateau de jeu sur une surface plane. Placez le disque en plastique avec deux pointes sous le plateau de jeu, en insérant les pointes en plastique dans les deux trous prévus à cet effet au centre du plateau.
2. Insérez le disque en plastique avec une seule pointe sur les 2 points qui dépassent au centre du plateau.
3. Insérez le côté rond du bras rotatif sur la pointe qui dépasse au centre du plateau.
4. Fixez le requin à l'autre bout du bras rotatif en faisant coulisser l'extrémité du bras rotatif dans l'encoche latérale du requin.

## MISE EN PLACE

1. Placez le requin derrière la ligne de pointillés.
2. Choisissez un poisson et placez-le sur le plateau, à l'endroit où se trouve la forme de poisson de même couleur. C'est ce poisson que vous devrez déplacer pendant le jeu. Tous les autres joueurs font de même.
3. Le joueur le plus âgé lance les dés. Pendant la partie, ce joueur lance les dés et annonce les couleurs obtenues à haute voix. Le lanceur de dés doit aussi déplacer son propre poisson.

## JOUEZ !

1. Appuyez sur le bouton ON/OFF du requin pour le mettre en marche.
2. Lancez les dés et déplacez les poissons comme indiqué ci-dessous :
  - Le lanceur fait rouler les 2 dés et annonce le plus rapidement possible les couleurs obtenues. Si la même couleur apparaît sur les 2 dés, le lanceur doit l'annoncer deux fois (par exemple : "Vert, vert !")
  - Les joueurs dont la couleur est annoncée doivent déplacer leur poisson d'une case, le plus rapidement possible (loin du requin). Si une couleur a été annoncée deux fois, le poisson correspondant pourra avancer de deux cases. Remarque : Vous ne pouvez toucher votre poisson que pour le déplacer. Vous ne devez pas garder votre main dessus entre deux lancers de dés.
  - Quand tous les poissons concernés ont été déplacés, le lanceur jette une nouvelle fois les dés et annonce les deux couleurs obtenues.

## "CROQUÉ" PAR LE REQUIN ?

Attention, plus la partie avance, plus le requin se rapproche des poissons ! Si la mâchoire du requin se referme complètement sur un poisson, ce poisson s'est alors fait "croquer" et ce joueur est désormais hors jeu. Un poisson "croqué" reste dans la bouche du requin jusqu'à la fin de la partie.

Si la mâchoire du requin touche votre poisson, mais ne se referme pas complètement dessus, vous êtes toujours dans la course ! Si le lanceur de dé se fait croquer, il est hors jeu, mais continue à lancer les dés et à annoncer les couleurs obtenues.

## COMMENT GAGNER ?

Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul poisson en course. Le joueur à qui appartient ce poisson est alors déclaré vainqueur ! Si les deux derniers joueurs à être en course se font croquer en même temps, il y a égalité. Vous devrez refaire une nouvelle partie pour les départager !

## AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Pour une partie plus rapide, commencez la partie en plaçant le requin sur une ligne pleine au lieu de la ligne en pointillé.
- Lancez les dés à tour de rôle : dès que les dés ont été lancés et que les poissons ont été déplacés, faites passer les dés au joueur se trouvant à votre gauche.

