

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





Contenu :

Un flipper Hydro Strike avec une pompe
2 balles

Attention :

Ce jouet utilise de l'eau, ne pas l'utiliser sur
une surface qui pourrait être endommagée
par l'eau. Protéger la surface sur laquelle
vous jouez.

Mise en place du jeu :

Avant de remplir le réservoir d'eau, chaque
joueur doit appuyer sur le bouton stop situé
à droite de son compteur de scores (voir sur
l'emballage).

Verser environ 143ml d'eau dans l'ouverture
du réservoir. Insérer la pompe à l'intérieur du
réservoir et la visser jusqu'au blocage
complet. Pomper 20 fois afin de mettre le
flipper sous pression.

Déroulement du jeu :

Avant chaque nouvelle partie, chaque joueur
doit positionner son compteur de scores sur
le zéro. Pour engager la balle, laissez-la
rouler par la rampe au milieu du flipper.

Le jeu consiste à envoyer la balle vers la cible
adverse grâce à vos deux flippers. A chaque
fois que vous touchez la cible adverse, cela
déclenche automatiquement un jet d'eau
dirigé sur le visage de votre adversaire. Le jet
d'eau peut être stoppé immédiatement en
appuyant sur le bouton d'arrêt. A chaque fois

que vous déclenchez un jet d'eau, vous
marquez un point que vous enregistrez sur
votre compteur de scores. Le perdant doit
alors retirer la balle du flipper et la réengager
au centre pour une nouvelle manche.

Le gagnant :

Le premier joueur qui totalise 5 points gagne
la partie.

Pressuriser :

Vous pouvez avoir besoin d'ajouter de la
pression après 3 ou 4 parties. Pour cela,
actionnez la pompe une dizaine de fois.
Lorsque le réservoir est presque vide,
rajoutez de l'eau comme indiqué dans le
paragraphe 'Mise en place du jeu'.

Variante double balle :

Pour des échanges encore plus rapides et
soutenus, vous pouvez jouer avec les 2 balles
en même temps.

Important :

Vérifiez que tous les composants du jeu sont
secs avant de le ranger. Videz toute l'eau du
réservoir et retirez la pompe de façon à
laisser le flipper sécher complètement.

