

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



ATTENTION : Ne conviend pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments risquant d'être ingérés ou inhalés.



Ce symbole vous informe que ce produit fait l'objet d'une collecte sélective. Ne jetez pas ce produit avec les ordures ménagères. Veuillez le rapporter au centre de collecte pour son recyclage.

Important : pack et notice à conserver en cas de besoin ultérieur.

- Conseils de sécurité**
- Utiliser uniquement des piles 1.5V de type LR03 / AAA. Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
 - 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 et piles usagées.
 - Remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles rechargeables.
 - Ne pas mélanger des piles alcalines ou des piles rechargeables.
 - 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.
 - Respecter le sens de polarité. Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
 - Nous déconseillons d'utiliser des piles rechargeables car l'estimation correcte de l'état d'usage de celles-ci par l'unité électronique ne peut être garantie.
 - Les accumulateurs ne doivent être enlevés du jouet avant la surveillance d'un adulte.
 - Ne jamais essayer de recharger des piles classiques.
 - Retirer les piles usagées de l'appareil et les ramener dans un centre de tri.
 - Ne donner que des piles entièrement déchargées.
 - En cas d'utilisation 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.
 - Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.

En cas de nécessité, le bouton poussoir permet de mettre la fonction électronique sur « Off ».

- Retourner le compartiment à piles et remplacer l'interrupteur sur la position « 1 » ou « 2 ».
- Insérer 3 piles neuves (de préférence alcalines) en respectant le sens de la polarité.
- Dévisser la vis du compartiment à piles.
- Ce jeu fonctionne avec 3 piles de 1,5V de type LR03 (AAA; UMR).

La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte.

Les piles (3 x 1,5 V AAA/LR03/UMR) ne sont pas fournies.

INFORMATIONS TECHNIQUES



- aucun ou un seul objet : Super !
- deux objets : Bien !
- trois objets : Pas mal !
- plus de trois objets : Manque d'exercice !

À la fin de la partie, tu as 5 cartes avec le bon objet devant toi... et à côté du sac :

Dès que tu as trouvé un objet, referme le rabat, pioche une nouvelle carte et continue de jouer...

correspond pas, place-le à côté du sac à dos. Tu peux ainsi tester ton sens trouvé le bon objet, place-le sur la carte. Si tu as trouvé un objet qui ne tu as ouvert le sac et plongé la main dedans, ton temps s'écoule. Si tu as Choisis 5 cartes et essaye de retrouver ces 5 objets dans le sac. Dès que

VARIANTE SOLO

La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé tous ses objets. carte. Dans le cas contraire, remettez l'objet trouvé dans le sac à dos.

Si vous avez trouvé le bon objet, vous pouvez le garder et le poser sur votre temps dont vous disposez pour trouver l'objet.

Essayez de trouver l'objet indiqué sur la carte. Sac à Dos vous indique le nez la première carte de votre pile, ouvrez Sac à Dos, plongez-y la main et Empilez les cartes sur la table, face cachée. Quand vient votre tour, retour-

- À 4 joueurs, 2 cartes chacun
- À 3 joueurs, 3 cartes chacun
- À 2 joueurs, 4 cartes chacun

Les cartes Dora et Chipeur sont mises de côté et les cartes Objet sont distribuées à tous les joueurs :

Le sac à dos est rempli avec les 10 objets et placé au milieu de la table.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES :

Le jeu de Sac à Dos !

Regarde la carte... Touche... Trouve !

3+

Décompte sonore

ten...nine...
eight...seven...six...
cinq...quatre...
trois...deux...un

Sac à Dos parle et compte en Français et en Anglais.

Ravensburger



Le jeu de Sac à Dos !



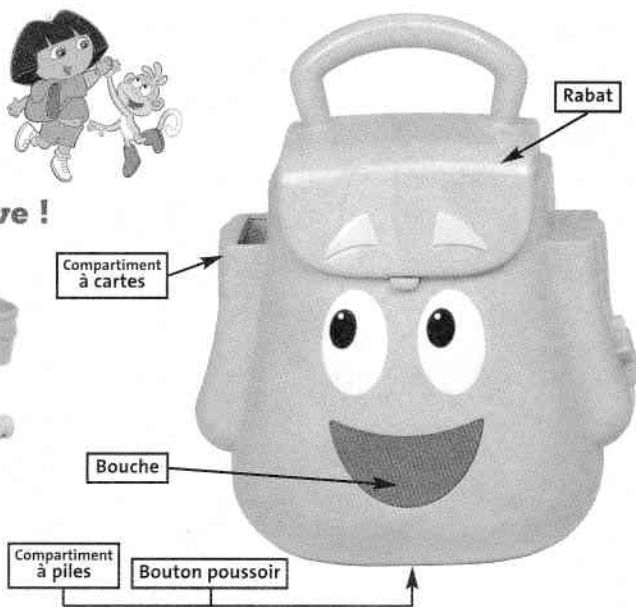
Regarde la carte... Touche... Trouve !

Jeux Ravensburger[®] n° 21 051 0

A Big Ideas concept
Design: vitamin-be.de

Contenu : 1 grand sac à dos en plastique
10 objets différents
16 cartes

De nombreux objets sont cachés dans Sac à Dos.
Saufrez-vous les reconnaître au toucher ?



PRÉPARATION :

Placez Sac à Dos au milieu de la table à portée de main de tous les joueurs. Placez tous les objets dans le sac à dos et refermez le rabat. Mélangez les cartes et placez la pile sur la table, face cachée. Pour parler et compter, Sac à Dos a besoin de piles. Demandez à un adulte de vous aider à les mettre en place, comme indiqué à la fin de cette règle. Sac à Dos peut parler et compter dans deux langues différentes : Français et Anglais. Avant de commencer, choisissez la langue avec le bouton poussoir situé sous le sac à dos.

LES SECRETS DE SAC À DOS

Compartiment à piles :

Le compartiment à piles se trouve sous le sac à dos. Avant la première utilisation, insérez 3 piles 1,5 V de type AAA/LR03/UM4 (non fournies). Pour cela, reportez-vous aux conseils à la fin de cette règle.

Bouton poussoir :

Le bouton poussoir se trouve à côté du compartiment à piles. Il permet de choisir la langue (positions « 1 » et « 2 ») et d'arrêter l'appareil (position « OFF »).

Rabat :

L'ouverture du rabat déclenche une mélodie, puis Sac à Dos compte de 10 à 1 dans la langue choisie. La mélodie et la voix de Sac à Dos s'arrêtent automatiquement à la fermeture du rabat.

Bouche :

Une pression sur la bouche et Dora annonce « C'est gagné ! » (dans la langue choisie). La mélodie et les paroles que prononce Dora à l'ouverture du rabat s'arrêtent dès que vous appuyez sur la bouche.

Compartiment à cartes :

Il se trouve sur le côté du sac à dos et permet d'y ranger les cartes.

Un dernier conseil :

À la première partie, observez bien tous les objets et associez-leur les cartes correspondantes. Essayez de mémoriser les objets au toucher ; cela vous aidera par la suite !

C'EST PARTI !



Le plus grand aventurier commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient votre tour, piochez la carte supérieure de la pile et posez-la devant vous. Elle indique l'objet que vous devez trouver dans le sac à dos. Ouvrez le rabat, plongez une main dedans et cherchez l'objet au toucher, sans regarder ! Le mieux est de fermer les yeux ou de regarder l'un de vos adversaires droit dans les yeux.

COMBIEN DE TEMPS POUVEZ-VOUS CHERCHER L'OBJET ?



L'ouverture du sac déclenche la chanson de Dora. Votre recherche débute dès que Sac à Dos commence le décompte. Sac à Dos compte de 10 à 1 en Français ou en Anglais (selon la langue choisie) : 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 ! Vous pouvez bien entendu compter tous ensemble avec Sac à Dos ! Le temps est écoulé quand le signal retentit ! La recherche est alors terminée.

SI VOUS AVEZ TROUVÉ LE BON OBJET



Appuyez sur la bouche de Sac à Dos, Dora vous félicite : « C'est gagné ! » En récompense, vous pouvez garder la carte. Remettez l'objet dans le sac et refermez le rabat.

Le joueur suivant tire une nouvelle carte, ouvre Sac à Dos et y plonge la main pour trouver l'objet figurant sur la carte.

SI L'OBJET TROUVÉ N'EST PAS LE BON

Dommage ! Vous ferez sûrement mieux la prochaine fois ! Remettez l'objet dans le sac et passez la carte au joueur suivant. C'est à son tour d'ouvrir le rabat et de rechercher l'objet de la carte dans le sac à dos.

SI LA CARTE TIRÉE N'INDIQUE PAS UN OBJET



La carte n'indique pas un objet mais Dora.

Vous pouvez alors choisir vous-même un objet : plongez la main dans le sac à dos et choisissez un objet. Avant de le sortir, vous devez annoncer à vos adversaires de quel objet il s'agit. Là aussi, Sac à Dos compte à l'ouverture du rabat pour vous indiquer la fin de la recherche.

Si vous avez bien deviné, vous pouvez garder la carte Dora et la poser devant vous. Remplacez l'objet dans le sac.

Si vous vous êtes trompé, vous ne pouvez malheureusement pas garder la carte. Elle est retirée du jeu et placée dans le compartiment à cartes. Remettez l'objet dans le sac à dos.



La carte n'indique pas un objet mais Chipeur le renard

Celui qui pioche une carte représentant Chipeur, le renard rusé, peut voler une carte à l'un de ses adversaires ! La carte Chipeur est ensuite retirée du jeu et placée dans le compartiment à cartes.

La partie prend fin lorsque la pile de cartes est épuisée.

Le vainqueur est le joueur qui a gagné le plus de cartes.

