

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



Astuces :

Le code du coffre change à chaque tour et de manière totalement aléatoire ! Pour les agents secrets les plus expérimentés, nous avons pensé à plusieurs niveaux de jeux !

Niveau intermédiaire : La mise en place est la même que dans la version standard à la différence suivante : à la fin de chaque tour, les joueurs devront remettre la carte qu'ils viennent de prendre à l'endroit où elle était située sur la table. Ainsi, les joueurs doivent mémoriser les cartes qui ont déjà été jouées !

Niveau Expert : C'est le niveau de jeu le plus difficile ! Vous allez jouer sans carte ! Essayez de trouver le code sans rien montrer à vos adversaires. Rentrez un chiffre et récupérez l'indice. Avant de passer la main au joueur suivant, tournez la roue du coffre pour brouiller les pistes et faire en sorte qu'aucun autre joueur ne voie le chiffre testé !

Ouverture du coffre :

Dans de rares cas, il est possible que des jetons restent coincés à l'intérieur du coffre. Ouvrez la trappe du coffre et faites bouger le cylindre dans lequel sont coincés les jetons pour les débloquer.

PILES - INSTRUCTIONS

Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

Attention : le coffre fonctionne avec des piles (non fournies).

Installation des piles : parents, retirez le couvercle des piles situé au dos du coffre-fort à l'aide d'un tournevis et insérez 3 piles AA (LR06) de 1.5V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-contre. Vérifiez que vous insérez correctement les piles, revisez le couvercle. Ensuite, positionnez le bouton situé à l'arrière du coffre sur ON, la lumière rouge située sur la porte du coffre clignote. Si ce n'est pas le cas, les piles peuvent être usées ou mal insérées. Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez le coffre en positionnant le bouton sur OFF.

MISES EN GARDE

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standards (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement. Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !
- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si ils ne sont pas jetés correctement.

- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.

- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.

- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile.

DYSFONCTIONNEMENT

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

© 2015 Yulu Toys. Un jeu de société fabriqué par Yulu Toys et distribué par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Distribué par Dujardin - ZA du Pôt au Pin - Entrepôt A4 - 33610 CESTAS - France.

Siret : 320 660 970 00049

SAY : savdujardin@tf1.fr

Ref. 41274



www.yulutovs.com

DUJARDIN



Item # YL018



Age
6+

1+

20'

SPY CODE™



INSTRUCTIONS

Arrivez-vous à TROUVER LE CODE ?

Servez-vous de votre écouteur d'espion pour déchiffrer le code et utilisez le détecteur d'empreintes pour ouvrir le coffre !
Soyez le meilleur joueur pour récupérer la mise !

Contenu :

- 1 Coffre-fort Spy Code
- 1 écouteur d'espion
- 15 jetons
- 18 cartes
- 3 stickers diamant
- 1 sticker alarme

SPY CODE™

Votre mission si vous l'acceptez :

Le but du jeu est d'utiliser vos meilleurs talents d'agent secret pour trouver le code qui ouvrira le coffre ! Le premier joueur qui aura récupéré cinq jetons or ou deux diamants gagne la partie !

Mise en place du jeu :

Insérez 3 piles AA dans le coffre. Avant de commencer à jouer, collez les 3 stickers diamant et le sticker alarme sur les jetons or.

Avant de démarrer la partie :

Commencez par positionner le coffre sur la table. Devant le coffre, positionnez les 18 cartes du côté face (chiffres apparents). Insérez ensuite tous les jetons (standards, diamant, et alarme) dans la fente située à l'arrière du coffre (cf illustration 1). Assurez-vous d'avoir soigneusement fermé la porte du coffre. Vous pouvez désormais allumer le coffre en utilisant le bouton on/off situé à l'arrière du jeu. A partir du moment où la lumière rouge située sur la porte clignote, la partie peut commencer !

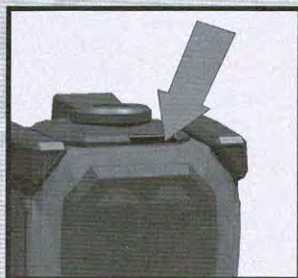


Illustration 1 :
fente pour insérer les jetons

Comment jouer :

Le plus jeune joueur commence.

Choisissez une carte et placez-la devant vous. Tournez la molette située sur le coffre jusqu'au chiffre indiqué sur la carte. Prenez ensuite votre écouteur d'espion, connectez-le sur le sommet du coffre, placez votre doigt sur le détecteur d'empreintes et soyez attentif pour voir si vous avez trouvé le code permettant d'ouvrir le coffre. Si c'est le cas, le coffre s'ouvre et vous pouvez récupérer vos jetons.

Si le coffre ne s'ouvre pas, cela veut dire que ça n'est pas le bon code. Mais le coffre va vous aider à le trouver en vous donnant un indice sonore que vous seul allez entendre. Le coffre peut émettre 4 sons différents :

1. "PING PING" (son aigu)

Ce son signifie que vous avez rentré le mauvais code. Le bon code qui permettra d'ouvrir le coffre est supérieur à celui que vous venez d'entrer.

2. "BOOM BOOM" (son grave)

Ce son signifie que vous avez rentré le mauvais code. Le bon code qui permettra d'ouvrir le coffre est inférieur à celui que vous venez d'entrer.

3. SON ALARME

Pas de chance ! Cela signifie que vous avez rentré le mauvais code mais également que le coffre ne vous donnera aucun indice ! Vous passez votre tour !

4. SON "YIHAA"

Ce son signifie que vous avez trouvé le bon code. Le coffre s'ouvre avec une lumière verte. Récupérez les jetons et refermez le coffre pour le tour suivant. Si le coffre ne s'est pas ouvert, vous devez continuer à jouer chacun votre tour, jusqu'à ce que l'un d'entre vous réussisse à ouvrir le coffre.

Le joueur qui a réussi à ouvrir le coffre est le joueur qui commence le tour suivant. Vous continuez à jouer jusqu'à ce que l'un des joueurs ait remporté soit 5 jetons or, soit 2 jetons diamant. Le joueur qui récupère le plus vite 5 jetons or ou deux jetons diamant gagne la partie !

Les Jetons :

A chaque ouverture, le coffre éjecte de manière aléatoire 1, 2 ou 3 jetons. Il y a 3 types de jetons différents.



1. **Les jetons or** : récupérez 5 jetons or et remportez la partie !

2. **Les jetons diamant** : ils sont plus rares ! Récupérez-en 2 et vous gagnez la partie !

3. **Le jeton alarme** : si vous tirez un jeton alarme, remettez immédiatement tous les jetons dans le coffre (tous, sauf le jeton alarme).