

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com





Têtes à Tarte!

**Le nouveau jeu d'action électronique
avec 3 niveaux de difficulté pour un défi
à coups de tartes et contre le temps!**

Contenu de la boîte :

- un tapis de jeu mou pliable de 76 x 56 cm
- une console de jeu électronique avec compteur de points, chrono, lumières, sons et des phrases rigolotes !
- 4 tartes molles (2 par couleur)
- un support pour fixer le tapis au mur et une ficelle pour régler la hauteur

Fonctionne avec 4 piles AA/LR6 (non incluses)

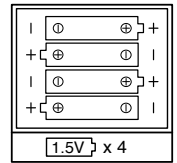
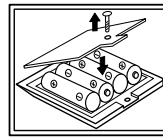
DE 1 A 2 JOUEURS

AVEC SONS ET LUMIERES!



Insertion des piles (par un adulte)

- avec un tournevis cruciforme, ouvrir le couvercle du logement des piles qui se trouve dans la base de la console, sur l'arrière du tapis
 - insérer 4 piles neuves AA/LR6 de 1,5 V (non incluses), veiller à les placer en respectant la polarité
 - refermer le couvercle du logement des piles.
- ATTENTION : le logement des piles est situé à l'arrière de la console, à l'arrière du tapis de jeu.



Mise en marche:

Positionner le bouton ON/OFF sur ON

Arrêt:

Positionner le bouton ON/OFF sur OFF.

Pour économiser la durée des piles, la console se désactive automatiquement après 30 secondes de non utilisation du jeu. Pour rallumer la console positionner le bouton sur OFF puis sur ON.

Remplacement des piles

Au cas où le produit ne fonctionnerait pas correctement ou si les sons sont déformés, essayer d'éteindre puis de rallumer la console. Si aucune amélioration n'est constatée, remplacer les piles par 4 piles neuves AA/LR6 de 1,5 V.

Renseignements utiles à conserver.

Précautions concernant les piles :

- Les piles ne doivent pas être rechargées.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés.
- Seuls des piles ou accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés.
- Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.
- Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet.
- Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.
- Il est conseillé d'utiliser des piles alcaline.
- Toujours retirer les piles ou accumulateurs lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Déposer les piles usagées dans des containers de recyclage prévus à cet effet.

Attention : les piles incluses sont destinées à la démonstration et peuvent devenir faible avant l'achat. Il peut être nécessaire de les remplacer par des neuves pour une utilisation optimale.

Recyclage des piles et des déchets électriques et électroniques (WEEE) :

Participons à la protection de notre environnement en éliminant les piles et les produits électriques usagés de façon responsable. Les déchets électriques et électroniques (WEEE) et les batteries ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères. Contacter la mairie de votre domicile pour connaître la marche à suivre afin que des substances polluantes ne contaminent pas l'environnement. Le logo qui est apposé sur ce produit témoigne de votre participation à la collecte, la récupération, au recyclage et à la réutilisation de ces déchets.

Pb Batteries au plomb / Cd Batteries au cadmium / Hg Batteries au mercure.

TÊTE A TARTES

2 jeux différents, "Tartes en rafale !" et "Pour qui la tarte ?"
pour 1 ou 2 joueurs.
avec 3 **NIVEAUX DE DIFFICULTE**

SUGGESTIONS :

Avant de commencer à jouer, déterminer à quelle distance tirer les tartes.
Modifier la distance pour augmenter et réduire la difficulté du jeu.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Pour accéder au niveau de difficulté suivant, il est nécessaire d'obtenir un score minimum.

En cas de défi entre 2 joueurs, tous deux doivent atteindre le score minimum pour atteindre le niveau suivant. Si un seul joueur atteint le score minimum, il gagne automatiquement la partie. Si aucun joueur n'a atteint le score minimum, celui qui a obtenu le plus de points a gagné.

Niveau 1:

Score minimum à atteindre pour passer au 2ème niveau : 5 points, c'est-à-dire qu'il faut toucher 5 cibles

Le signal lumineux (actif uniquement pour le Jeu 2 – Pour qui la tarte) qui indique la cible à viser reste allumé pendant environ 6 secondes.

Niveau 2:

Durée du jeu : 45 secondes

Pour obtenir un score global d'au moins 13 points (5 points réalisés avec le 1er niveau + 8 points réalisés avec le 2ème niveau) il faut frapper 8 autres cibles

Le signal lumineux (uniquement pour le Jeu 2 – Pour qui la tarte) qui indique la cible à viser reste allumé pendant environ 4 secondes.



Niveau 3:

Durée du jeu : 30 secondes

Pour obtenir un score global d'au moins 13 points (5 points réalisés avec le 1er niveau + 8 points réalisés avec le 2ème niveau) il faut frapper 8 autres cibles

Le signal lumineux (uniquement pour le Jeu 2 – Pour qui la tarte) qui indique la cible à viser reste allumé pendant environ 3 secondes. A la fin de la partie, pour les deux modes de jeu, les voyants autour de la console s'allumeront et la musique du jeu se déclenchera en honneur du vainqueur (durée : 30 secondes).

JEU 1 – TARTES EN RAFALE !!!

Combien de personnages parvenez-vous à toucher avant l'expiration du délai?

Entraînez vous à viser et à tirer pour passer avec succès les 3 niveaux de difficulté et établir votre record!

Mode "1 joueur":

-Positionner le bouton ON/OFF sur ON

-Positionner le bouton « Jeu » sur la console, sur "1"

-Positionner le bouton « Joueurs » sur "1"

-Appuyer sur "Start" pour commencer à jouer.

Le joueur dispose des 4 tartes.

But du jeu:

Atteindre le plus de cibles possibles avant que le temps à disposition ne soit écoulé en passant chaque niveau de difficulté.

Dans ce mode de jeu, aucun voyant ne s'allume à la hauteur des cibles.

En ce qui concerne le score à réaliser pour passer d'un niveau à un autre, voir le point "Niveaux de difficulté".

Le score s'affiche en rouge sur le côté gauche de l'écran tandis que le temps qui s'écoule s'affiche en jaune sur le côté droit.

A la fin de la partie, sur l'écran, le score clignotera et les voyants autour de la console s'allumeront dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mode "1 contre 1":

-Positionner le bouton ON/OFF sur ON

-Positionner le bouton « Jeu » sur la console, sur "1"

-Positionner le bouton « Joueurs » sur "2"

-Appuyer sur "Start" pour commencer à jouer.

Chaque joueur dispose de 2 tartes de la même couleur.

But du jeu:

Atteindre le plus de cibles possibles de l'adversaire avant la fin du temps à disposition en passant chaque niveau de difficulté. Dans ce mode de jeu, aucun voyant ne s'allume à la hauteur des cibles.

En ce qui concerne le score nécessaire pour passer à un autre niveau, voir le point "Niveaux de difficulté".

Les participants jouent tour à tour. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Le 2ème joueur jouera à la fin de chaque tour du 1er joueur.

On entend par tour la durée d'un niveau de difficulté.

•Quand le 1er joueur joue : le score s'affiche en rouge à gauche de l'écran tandis que le temps qui s'écoule s'affiche en jaune sur le côté droit

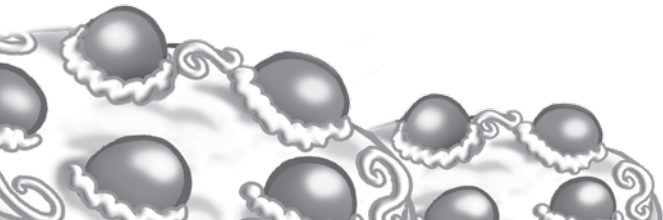
•Quand le 2ème joueur joue : sur le côté gauche de l'écran s'affiche, en rouge, le compte à rebours du temps qui s'écoule tandis que le score s'affiche en jaune sur la gauche de l'écran.

Si aucun des joueurs ne parvient à atteindre le score minimum, le jeu se termine et le joueur ayant réalisé le meilleur score a gagné.

Le gagnant verra son score clignoter sur l'écran. Les voyants autour de la console s'allumeront aussi dans la couleur du gagnant.

Si le défi se termine à égalité, les deux scores clignoteront et les voyants autour de la console s'allumeront dans les couleurs des deux joueurs.

Tu ne m'auras pas!



JEU 2 – POUR QUI LA TARTE ?

... Fais bien attention au voyant quand il s'allume et lance la tarte sur le personnage correspondant!

Améliore tes réflexes à mesure que tu joues !

Et défie un autre joueur! Chacun atteint ses cibles pour obtenir le meilleur score avant la fin du temps à disposition et pour chaque niveau de difficultés!

Mode "1 joueur":

- Positionner le bouton ON/OFF sur ON
- Positionner le bouton « Jeu » sur la console, sur « 2 »
- Positionner le bouton indiquant « Joueurs » sur « 1 »
- Appuyer sur "Start" pour commencer à jouer.

Le joueur dispose des 4 tartes

But du jeu:

Atteindre les cibles correspondant aux voyants rouges qui s'allument autour de la console.

Dans ce mode de jeu, les voyants indiquant les cibles à atteindre s'allument dans une seule et même couleur.

En ce qui concerne le score nécessaire pour dépasser chaque niveau : voir le point "Niveaux de difficultés".

Le score s'affiche en rouge sur le côté gauche de l'écran, le compte à rebours du temps qui s'écoule s'affiche en jaune sur le côté droit de l'écran.

A la fin d'une partie, le score obtenu s'affichera de façon intermittente et les voyants autour de la console s'allumeront dans le sens des aiguilles d'une montre

Modes "1 contre 1":

- Positionner le bouton ON/OFF sur ON
- Positionner le bouton « Jeu » sur la console, sur « 2 »
- Positionner le bouton indiquant « Joueurs » sur "2"
- Appuyer sur "Start" pour commencer à jouer.

Chaque joueur dispose de 2 tartes de la même couleur.

Chaque joueur choisit la couleur des voyants de la console qui correspondent aux personnages à atteindre : jaune ou rouge.

But du jeu:

Chaque joueur cherche à toucher la cible correspondant au voyant qui s'allume dans la couleur choisie.

Dans ce mode de jeu, les voyants qui signalent les cibles à atteindre s'allument soit en rouge et en jaune en même temps et au hasard selon les personnages. Dès qu'un joueur atteint correctement la cible, les deux voyants s'éteignent et se rallument en indiquant une nouvelle cible à atteindre.

En ce qui concerne le score nécessaire pour dépasser chaque niveau, voir le point "Niveaux de difficulté".

Sur le côté gauche de l'écran s'affiche le score du Joueur 1, en rouge, et sur le côté droit celui du Joueur 2, en jaune.

Si aucun des deux joueurs ne parvient à atteindre le score minimum, le jeu prend fin et le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points a gagné.

Le vainqueur verra son score clignoter sur l'écran. Les voyants autour de la console s'allumeront de la couleur du vainqueur, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si le défi se termine à égalité, les deux scores clignoteront et les voyants autour de la console s'allumeront dans les couleurs des deux joueurs.

COMMENT FIXER LE TAPIS

(l'opération doit être réalisée par un adulte)

• A une porte

Fixer le crochet sur la partie supérieure de la porte (voir la figure 1). Pendre le tapis de jeu en utilisant la ficelle pour régler la hauteur suivant sa préférence (voir la figure 2)

• Au mur

Fixer le tapis de jeu au mur en utilisant la ficelle fournie.

AVERTISSEMENT

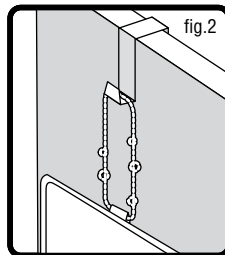
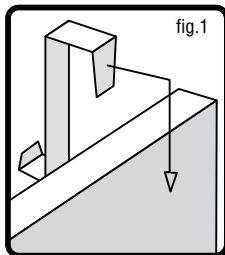
ATTENTION! Renseignements utiles à conserver. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petites pièces pouvant être ingérées. Risque d'étranglement. La ficelle fait partie du produit. Ne pas la modifier ou l'utiliser de façon autre que celle recommandée. Le support n'est pas un jouet, il sert juste à suspendre le tapis, ce qui doit être fait par un adulte. Les couleurs et détails du contenu peuvent varier par rapport au modèle présenté sur la boîte.

Avant de donner le jouet à l'enfant, enlever tous les éléments non nécessaires au jeu (emballage, fixations...)

Lire les instructions avant utilisation, s'y conformer et les garder comme référence.

Si nécessaire, nettoyer le tapis de jeu et les tartes en passant un chiffon humide sur leur surface.

Composition des tartes : surface feutrine / rembourrage 100 % polyester



Importé et distribué par
GIOCHI PREZIOSI France
Parc DCA
555, rue de la Craz
BP 60037 DAGNEUX
01121 MONTLUEL
FRANCE
FABRIQUÉ EN CHINE



GPF 9620