

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).

**ESCALE À JEUX**



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

REEMPLACER LES PILES

Assurez-vous que le bouton ON/OFF de l'unité électronique sur le ventre de la tortue est mis sur la position OFF.

Dévissez le compartiment à piles et retirez le couvercle.

Insérez 4 piles LR6 (nous recommandons des piles alcalines), en vérifiant que les symboles + et - sont alignés aux marques correspondantes sur le plastique. Remettez le couvercle et revissez-le en place.

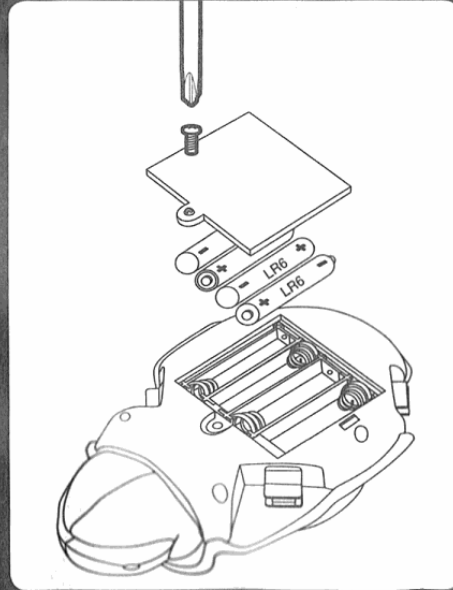
IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.



PRECAUTIONS A 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.

Topsy la Tortue



Aide Topsy
à grimper le plus
haut possible...
sans tomber !

BUT DU JEU

Être le premier joueur à placer tous ses
pions sous les pattes de Topsy la Tortue

CONTENU

- 1 tortue parlante électronique
- 24 pions colorés • 4 pattes



Ne jetez pas le produit et ses piles avec vos autres ménagères.
Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.

© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde,
57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par Hasbro Belgium NV/SA, Industrialaan 1, 1702 Groot Bijgaarden, Belgium.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr



010905844-101 00



LA PRÉSENCE D'UN ADULTE EST CONSEILLÉE
POUR L'ASSEMBLAGE DU JEU

MB
JEUX

MONTAGE

Les pattes de la tortue ne sont pas interchangeables. Vous trouverez des initiales qui correspondent à l'emplacement dans lequel s'insère la patte. Clipser délicatement les 4 pattes dans les emplacements. Voir Figure 1 et Figure 1A.

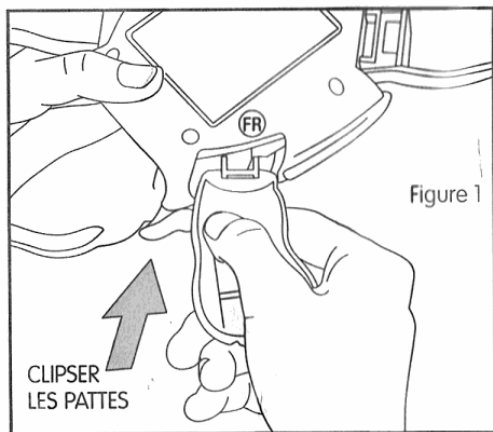
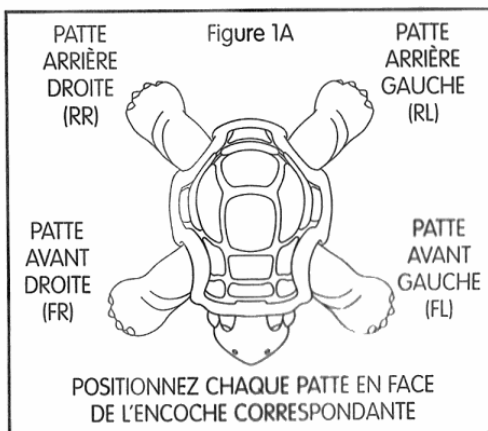


Figure 1

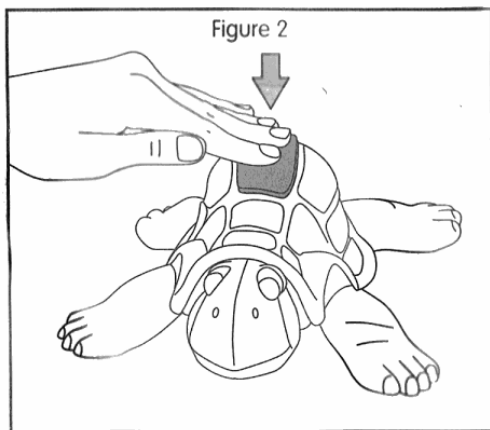


MISE EN PLACE

1. Positionnez Topsy à portée de tous les joueurs.
2. Chaque joueur prend 2 pions de chaque couleur (rouge, vert et bleu).
3. Conservez vos pions près de vous et retirez du jeu les pions en trop.

JEU

1. Le joueur le plus jeune commence. La partie continue avec le joueur à sa gauche.
2. Retournez la tortue pour accéder au bouton ON/OFF sur son ventre. Le positionner sur ON.
3. Après qu'elle se soit présentée, appuyez sur la carapace de Topsy pour commencer la partie. Voir Figure 2.



4. **Lors de ton tour** : Topsy annonce une couleur, et elle commence à lever ou à descendre ses pattes. Place alors un pion de la couleur annoncée par Topsy, sous la patte qu'elle soulève. (Par exemple : Si Topsy annonce "Bleu", place un pion bleu sous la patte qu'elle vient de lever.) Si Topsy annonce

"Choisis une couleur", place un pion de la couleur de ton choix sous la patte de Topsy.

5. Lorsque Topsy arrête de bouger, ton tour se termine.
6. Si Topsy tombe pendant ton tour, tu dois récupérer tous les pions qui se trouvaient sous ses pattes et les ajouter à ta pile.
7. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait placé tous ses pions sous les pattes de Topsy.

NOTE : Tu ne dois utiliser qu'une main pour placer un pion sous les pattes de Topsy, mais si tu es habile, tu peux en placer plusieurs de la même couleur lors de ton tour. Par ailleurs, si tu penses que Topsy risque de tomber, pendant ton tour, n'hésite pas à ajuster les pions sous la patte pour éviter qu'elle ne bascule. **(Rappel : ton tour se termine quand Topsy arrête de bouger.)**

LE GAGNANT

Le premier joueur à placer tous ses pions sous les pattes de Topsy remporte la partie. Le gagnant appuie sur la carapace de Topsy pour écouter le message de la tortue.

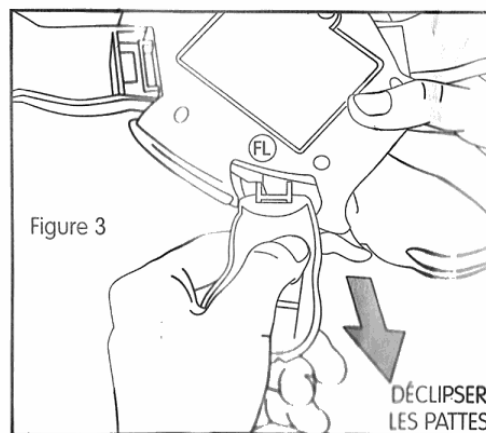


Figure 3

Autre option : Dans cette variante, tous les joueurs jouent ensemble pour faire grimper Topsy le plus haut possible ! Si Topsy tombe, faites une pile commune avec tous les pions et recommencez ! Si vous parvenez à placer tous les pions sous les pattes de Topsy, alors tout le monde a gagné !

RANGEMENT

Retirez délicatement les pattes de Topsy (voir Figure 3). Rangez tous les éléments dans la boîte et fermez le couvercle pour un rangement plus facile.

EN CAS DE PROBLÈME

Si la tête de Topsy se détache, vous pouvez la remettre en la clipsant dans l'emplacement à l'intérieur de son cou.

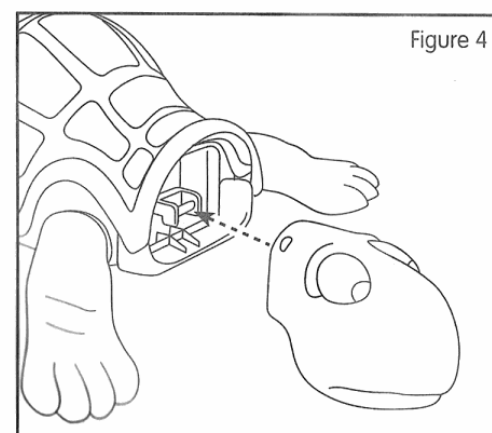


Figure 4