

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 ★★☆☆ modulaire 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





**Découvre et joue avec ta planète,
De 1 à 4 joueurs de 7 à 99 ans**

Rédaction : Jürgen Valentiner-Branth, Florian Mühlegg
Illustrations : Columbus Verlag, Paul Oestergaard GmbH
Design : ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger
Jeux Ravensburger® N° 00 561 1

Où est située la principauté de Monaco ?

Quelle est la capitale de l'Australie ?

**Dans quels pays y'a-t-il plus
d'habitants qu'en France ?**

**Avec tiptoi®, ton globe devient
interactif et répond à toutes
ces questions !**

**Des milliers d'informations
sont à découvrir pour nourrir
la curiosité de tous !**

**Vous pourrez également jouer à
4 jeux captivants sur la géographie.**



7-99
ans



**Chers globe-trotters,
Grâce au lecteur tiptoi® de Ravensburger, le globe devient interactif !
Le lecteur vous fait partager ses connaissances sur le monde et vous
guide dans les différents jeux.**

Avant de jouer, veuillez télécharger sur le lecteur le fichier audio correspondant au « Globe interactif ».

Une notice détaillée sur la façon de télécharger les données audio sur le lecteur accompagne le lecteur tiptoi®.

En résumé :

Pour télécharger des fichiers audio sur le lecteur, vous devez vous rendre sur l'application « tiptoi® Manager ». Pour installer « tiptoi® Manager », branchez le lecteur sur votre ordinateur à l'aide du câble USB. Cliquez ensuite sur l'icône tiptoi® dans l'onglet « Poste de travail ». Vous trouverez le fichier d'installation de « tiptoi® Manager » (pour Windows PC et Mac OS).

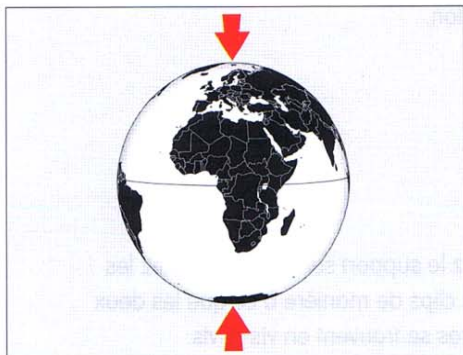
Démarrez « tiptoi® Manager ». Téléchargez le fichier audio du « Globe interactif » sur votre lecteur tiptoi® en allant dans le menu « Télécharger ». Une fois le téléchargement terminé, vous pouvez débrancher le lecteur de l'ordinateur. Le lecteur tiptoi® est prêt !

Contenu

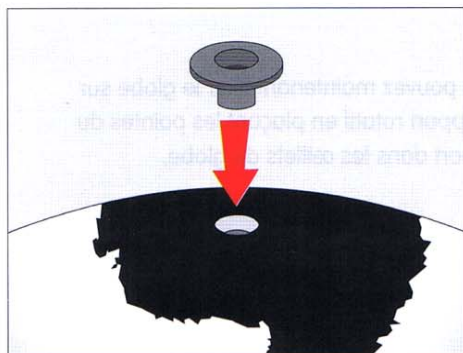
- 1 1 globe (2 hémisphères + 2 œillets)**
- 2 1 support rotatif (5 pièces)**
- 3 1 planche de navigation**

Le Globe

Les informations suivantes vous permettront de monter correctement votre Globe.

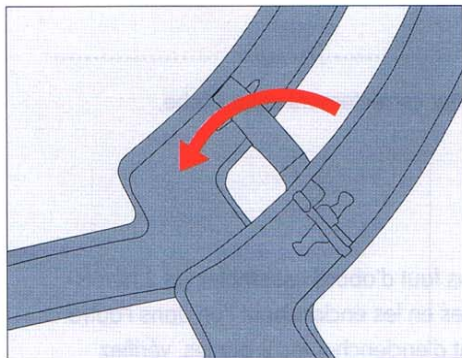


Il vous faut d'abord assembler les 2 hémisphères en les enclenchant l'un dans l'autre. Avant d'enclencher les 2 parties, vérifiez que l'illustration est en correspondance entre l'hémisphère du haut et celui du bas. Vous pouvez utiliser le continent de l'Afrique pour vous repérer par exemple. Une fois cette vérification faite, pressez fermement les 2 hémisphères l'un contre l'autre.

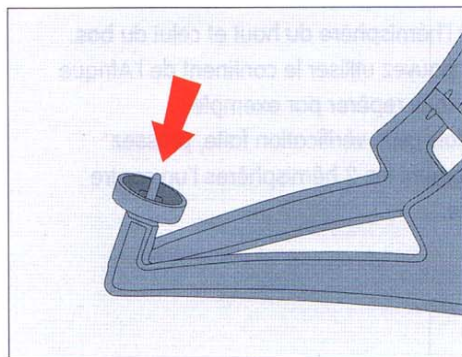


Le globe est maintenant fixé. Il vous faut encore placer les 2 œilletons dans les trous qui se trouvent sur chaque pôle du Globe. Le Globe peut ensuite être installé sur le support rotatif, comme décrit sur la page suivante.

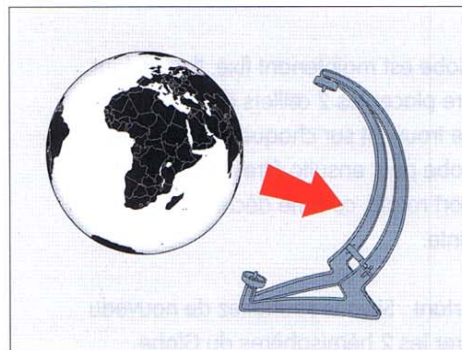
Important : Si vous souhaitez de nouveau séparer les 2 hémisphères du Globe, saisissez-le par les 2 pôles avec les mains. Frappez-le doucement contre votre cuisse au niveau de la ligne de l'équateur, jusqu'à ce que les deux moitiés se détachent l'une de l'autre.



Pour monter le support rotatif, glissez les extrémités de la plus petite pièce grise dans les échancrures des deux grandes pièces grises qui servent de pieds. Tournez la petite pièce pour la mettre dans la bonne position.



Posez le support sur la table et fixez les deux clips de manière à ce que les deux pointes se trouvent en vis-à-vis.



Vous pouvez maintenant fixer le globe sur le support rotatif en plaçant les pointes du support dans les œilletons du globe.

Préparation du jeu

- Posez la planche de navigation à côté du globe.
- Allumez le lecteur tiptoi® : appuyez sur le bouton Marche jusqu'à ce que le son de départ retentisse.

Signification des symboles

Sur la planche de navigation, vous pourrez choisir parmi les fonctions suivantes.

Activer



Pointez le lecteur tiptoi® sur le **bouton « Marche »** pour activer le **Globe interactif**.

Rubriques d'informations

par ex.



En pointant le lecteur tiptoi® sur l'un de ces modes, vous choisissez une **rubriques d'informations**.
Pointez ensuite sur un pays, un océan ou un animal pour entendre les informations correspondantes (voir « rubriques d'informations »).

Infos



Le **bouton « Infos »** vous permet d'obtenir des conseils et des indications sur le jeu, ainsi qu'une explication courte et claire des règles.

Passer



Tu peux pointer à tout moment sur le **bouton « Passer »** pour stopper les explications de tiptoi®.

Répéter



Tu peux pointer à tout moment sur le **bouton « Répéter »** pour réécouter les dernières paroles de tiptoi®.

Jouer

par ex.



Dès que vous êtes prêts, choisissez l'un des **quatre jeux**. Le lecteur tiptoi® vous expliquera la marche à suivre.

Joueur

par ex.



Dans les jeux, **chaque joueur** choisit une couleur. Quand le lecteur vous demande qui veut jouer, chaque joueur pointe sur la couleur de son choix

Go



Les joueurs pointent sur le **bouton « Go »** pour valider les différentes étapes du jeu.

Rubriques d'informations

Au travers des onze rubriques d'informations suivantes, vous découvrirez de nombreuses informations sur la planète. Pointez le lecteur sur l'un des modes figurant sur le globe ou sur la planche de navigation, puis sur un pays qui éveille votre curiosité. Vous pourrez ensuite choisir un autre pays. Vous pouvez changer de rubrique à tout moment.



Nom



Superficie



Point culminant



Fuseau horaire



Capitale



Continent



Informations intéressantes



Population



Langue



Géographie



Animaux

Exemple : Pointez le lecteur sur « Population »

Sur le globe, pointez le lecteur sur « France »

Le lecteur tiptoi® dit : « La France compte 64 500 000 habitants. »

Certains éléments du Globe comme les mers par exemple, ne sont pas renseignés dans chaque rubrique (en effet, la mer Méditerranée n'a pas de capitale !).

Si vous pointez le lecteur sur la rubrique « **Animaux** » puis sur un animal figurant sur le globe, vous entendrez son cri. Le lecteur vous communiquera ensuite des informations sur cet animal. Si vous pointez sur un animal alors que vous êtes dans une autre rubrique d'informations, vous entendrez des informations concernant le pays sur lequel l'animal est représenté.

Jeux de 2 à 4 joueurs



Si tu veux jouer **seul(e)**, reporte-toi à la rubrique « **Jeux solo** » figurant sur la dernière page. Pour jouer aux jeux du Globe interactif, pointez le lecteur sur l'un des quatre jeux figurant sur la planche de navigation. Les règles des quatre jeux sont expliquées sur la page suivante. Chaque jeu ne dure que quelques minutes. Si vous pointez sur « Infos », tiptoi® vous expliquera les règles du jeu choisi.

Chaque jeu commence par l'enregistrement des joueurs : chaque joueur choisit une couleur en pointant sur le bouton correspondant sur la planche de navigation. Une fois que tous les joueurs sont enregistrés, pointez sur « Go » pour commencer.

Jeu 1 : La course aux pays

Dans ce jeu, c'est la rapidité qui compte, car chaque joueur ne dispose que d'une minute ! tiptoi® nomme un pays que le premier joueur doit pointer le plus rapidement possible sur le globe. Si le joueur pointe sur le mauvais pays, il entend le son « faux » et doit continuer à chercher. Quand il a pointé sur le bon pays, tiptoi® nomme un autre pays et ainsi de suite. Chaque joueur tente, en moins d'une minute, de trouver le plus de pays possible. Le lecteur comptabilise les bonnes réponses et nomme le gagnant à la fin de la partie.

Jeu 2 : Planète Quizz (recommandé à partir de 10 ans)

Quel est celui qui s'y connaît le mieux ? tiptoi® donne une condition que les pays pointés par les joueurs doivent remplir. Par exemple : « Trouvez des pays qui sont bordés par la Méditerranée » ou bien « Trouvez des pays qui ont plus de cinq pays limitrophes ». L'un après l'autre, pointez le lecteur sur un pays susceptible de remplir la condition demandée et qui n'a pas encore été pointé par un autre joueur pendant la partie. Quand un joueur donne une bonne réponse, c'est au tour du joueur suivant. Les joueurs ont droit à 6 erreurs ensemble. Au bout de ces 6 erreurs, le jeu s'arrête et tiptoi® annonce le nombre de bonnes réponses données par chaque joueur. Le gagnant est le joueur qui a le plus de bonnes réponses.

Jeu 3 : Mémo Animaux

Ce jeu exige une bonne mémoire ! Le premier joueur pointe sur le globe un animal de son choix pour entendre son cri. Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) doit de nouveau pointer sur cet animal, puis sur un autre de son choix. Le troisième joueur doit pointer sur les deux premiers animaux dans le bon ordre, puis sur un autre de son choix. Si un joueur ne se rappelle plus l'ordre des cris et se trompe, il quitte le jeu. Le dernier joueur qui reste dans la course a gagné !

Jeu 4 : La course des globe-trotters

Voici un jeu explosif ! Le joueur qui commence a le globe et le lecteur dans les mains. Il cite à voix haute un pays de son choix et donne le globe et le lecteur à son voisin de gauche. Celui-ci doit pointer sur le pays cité le plus vite possible ! Vous pourrez vérifier que la réponse est juste grâce au lecteur qui nomme le pays pointé. Le joueur cite à son tour un pays de son choix et donne le globe et le lecteur à son voisin de gauche. Mais attention ! Celui qui détient le globe au moment où le lecteur sonne a perdu !

Jeux solo



Tu peux jouer seul(e) aux jeux 1, 2 et 3. Essaie de pointer sur le plus de pays ou d'animaux possible. Tu pourras ensuite jouer de nouvelles parties pour tenter de battre ton record.

Jeu 1 : La course aux pays

Tu as une minute pour pointer correctement le maximum de pays que nomme le lecteur tiptoi®. À la fin de la partie, il te dira combien tu en as trouvé.

Jeu 2 : Planète Quizz

(recommandé à partir de 10 ans)

Trouve le maximum de pays répondant à la condition donnée par le lecteur tiptoi®.

Par exemple : « Trouve des pays qui sont bordés par la Méditerranée » ou bien « Trouve des pays qui ont plus de cinq pays limitrophes ». Au bout de 4 erreurs, le lecteur tiptoi® interrompra le jeu et te dira combien de pays tu as trouvé.

Jeu 3 : Mémo Animaux

Ecoute les cris des animaux et retrouve les animaux correspondants sur le globe dans le bon ordre. tiptoi® te fera entendre un premier cri d'animal. Trouve l'animal correspondant et pointe le lecteur sur lui.

Tu entendras ensuite deux cris d'animaux : celui que tu as déjà entendu plus un autre. Tu dois alors trouver les animaux correspondants et pointer sur eux dans le bon ordre. Le lecteur te fera alors entendre trois cris d'animaux et ainsi de suite. Si tu te trompes, le lecteur interrompra le jeu et te dira combien d'animaux tu as trouvé.

Strictement parlant...

... le Groenland et l'Antarctique ne sont pas des pays indépendants :

- Le Groenland est une province autonome du Danemark.
- L'Antarctique a un statut politique international particulier.

Cependant, dans le jeu « Planète Quizz », ces régions sont considérées comme des pays. Le Sahara occidental et le Cachemire, dont le statut politique n'est pas clairement défini, sont exclus des jeux.