

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



GAGNANT ET PERDANT

Installer de nouveau la fiole pour recommencer une partie : placer le bouton sur OFF et suivre de nouveau les étapes 3 et 4 de l'installation comme indiqué précédemment. Placer la fiole dans les mains du professeur qui vient de perdre la partie, placer le bouton sur ON et recommencer le jeu. Lorsque vous perdez votre dernier pion, vous êtes éliminé ! Poussez votre buttoir (comme expliqué dans l'étape 2 de l'installation) afin que les joueurs restants puissent continuer le jeu.

Le gagnant du jeu est le joueur à qui il reste des pions.

RANGEMENT DU JEU

Ne jamais ranger le jeu en laissant le monstre à l'intérieur de la fiole. Démontez également la fiole ainsi que le visage des professeurs de leur base et ranger le tout délicatement dans la boîte.

TUK
Tomy UK Ltd.,
Totton, Hants.
SO40 3SA, England
Reference no 7166
Fabriqué en Chine



© Monticolombi



www.tomy.com

Prière de conserver à titre d'information.
Retirer tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant.
Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, risque d'absorption des petites pièces.
Les couleurs et détails peuvent varier.

F ATTENTION • Prendre bien soin de disposer correctement les piles ou accumulateurs en respectant les indications (+) et (-) sur les piles et sur le produit • L'enlèvement et le remplacement des piles ou accumulateurs doivent être effectués par un adulte ou sous sa surveillance • Ne pas essayer de recharger les piles • Les piles rechargeables (accumulateurs) doivent être enlevées du produit avant le rechargement • L'enlèvement et la charge d'accumulateur doivent être effectués par un adulte ou sous sa surveillance • Eviter de mettre les contacts du compartiment à piles, ou les pôles des piles ou accumulateurs en court-circuit • Oter les piles (ou accumulateurs) usagées du produit • Ne pas utiliser simultanément des piles neuves et des piles usagées, de même que des piles différentes (salines et alcalines) ou des piles et des accumulateurs • Ne pas essayer d'alimenter des produits à piles à partir du secteur ou de toute autre source de courant et ne pas essayer de brancher une quelconque partie du produit sur le secteur • Stocker les piles usagées en sécurité, et ne jamais les mettre au feu • Oter les piles ou accumulateurs du produit après usage, lors de longues absences d'utilisation • Examiner régulièrement le produit sur d'éventuels dommages aux parties électriques, et ne pas utiliser tant que ceux-ci ne sont pas résolus • Utiliser seulement des piles ou accumulateurs identiques ou de même types à celles recommandées • Garder cette notice, pour information.

**UTILISER DES PILES RECHARGEABLES N'EST PAS RECOMMANDÉ POUR CE PRODUIT.
TOMY VOUS CONSEILLE D'UTILISER DES PILES DURACELL POWER CHECK**

AVERTISSEMENT : Ne pas utiliser ce jeu sur une surface polie, vernie ou toute autre surface délicate, pour ne pas les endommager.
La surveillance d'un adulte est recommandée lorsque de jeunes enfants jouent.
Ne pas insérer dans la fiole d'autre objet que le monstre et le bouchon fournis.
Ne pas mettre son visage près de la fiole.

2-4 JOUEURS

AGE 5+

TOMY®

Dingo Labo

*Passe la
fiole à ton voisin!*
Les professeurs fous du
Dingo Labo ont fabriqué une créature
diabolique qui est à présent enfermée dans une fiole!
Ce monstre est sur le point de s'échapper...

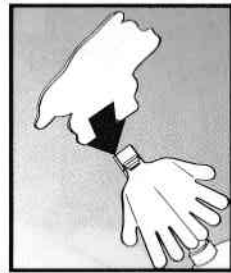
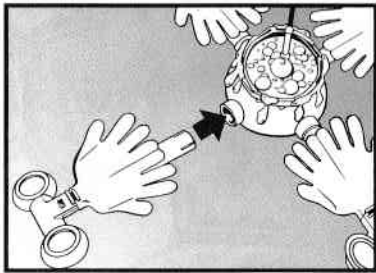
La fiole passe entre les mains de tous les
professeurs qui s'empressent de s'en
débarrasser le plus vite possible!

CONTENU

1 monstre, 1 chaudron, 1 fiole, 1 bouchon,
4 mains de Professeur, 4 visages de Professeur,
12 pions - 3 de chaque couleur
(rouge, jaune, bleu et orange)

MONTAGE

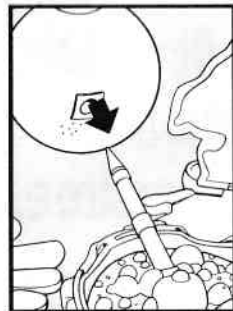
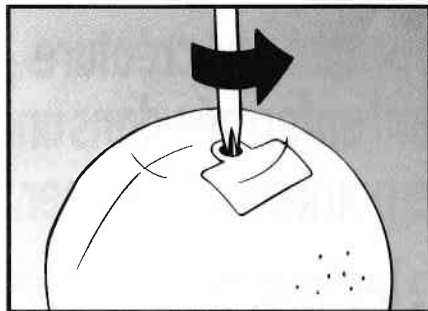
1. Placer le chaudron pour qu'il soit à la portée de chacun des joueurs, soit sur une table, soit par terre. Insérer le bras de chacun des supports où il y a les mains dans les côtés du chaudron, comme indiqué.



2. Prendre un des professeurs, et l'insérer dans la fente prévue à cet effet, entre les mains et les poussoirs. Le Professeur doit regarder le chaudron, comme indiqué. Faire de même avec les 3 autres Professeurs.

3. REMPLACEMENT ET INSERTION DES PILES

À l'aide d'un tournevis cruciforme, dévisser la vis du compartiment à piles qui se trouve en dessous de la fiole, comme indiqué. Demander l'aide d'un adulte si besoin. Insérer trois piles AAA/LR03 en prenant soin de faire correspondre les symboles « + » et « - » indiqués dans le compartiment à piles. Refermer ensuite le compartiment à piles en serrant la vis.

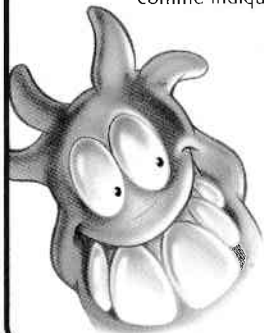


4. Replacer la fiole, bouchon vers le haut, et l'insérer dans le bras du chaudron comme indiqué, jusqu'au déclic.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de passer la fiole le plus rapidement à son voisin. La créature peut jaillir à tout moment. Si elle sort au moment où le récipient est dans la main de votre professeur, vous perdez un pion. Le joueur est éliminé lorsqu'il a perdu ses 3 pions.

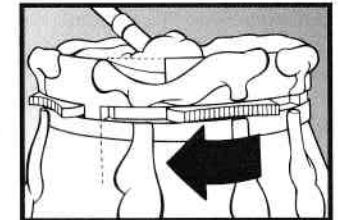
Le gagnant est le dernier joueur restant!



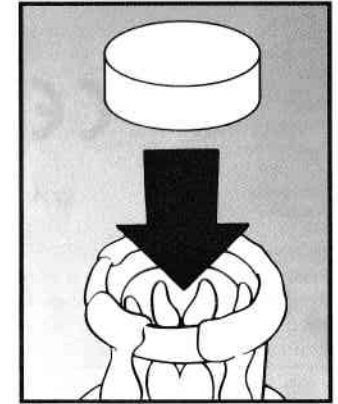
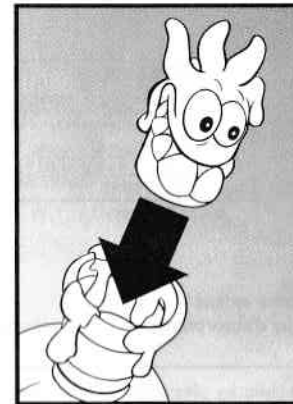
MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit avec quel professeur il souhaite jouer et s'installe derrière lui. Il doit aussi prendre les 3 pions, symboles de « vie » d'une même couleur.

2. Si il y a 3 joueurs ou moins, vous devez vous assurer que la fiole ne s'arrête pas à l'emplacement des professeurs manquants. Pour cela, poussez le buttoir, situé à l'arrière du chaudron afin que la fiole ne s'arrête pas là où il manque des joueurs. Dans le cas où il y a deux joueurs, il est conseillé de s'installer face à face.



3. Positionner le monstre dans la fiole comme indiqué sur l'illustration ; la tenir fermement et appuyer sur le monstre jusqu'à entendre un clic qui signifiera qu'il est en position.



4. Fermer la fiole avec le bouchon, comme sur l'illustration, afin de maintenir le monstre dans la fiole. Le jeu peut maintenant commencer.
5. Lorsque tous les joueurs sont prêts, appuyer sur le bouton ON, et la minuterie va commencer.

RÈGLES DU JEU

C'est au joueur le plus jeune de commencer. Celui-ci doit placer la fiole entre les mains de son professeur. Lorsque tous les joueurs sont prêts, mettre le jeu en marche. Vous entendrez alors le Glouglou de la potion magique. À l'aide des deux manettes situées aux extrémités des mains des professeurs, dirigez la fiole pour la passer au professeur voisin. Au bout d'un certain temps (on ne sait jamais quand exactement), le monstre va jaillir de la fiole et voler en l'air ! À ce moment, le joueur qui a la fiole dans les mains (ou le dernier l'ayant eue) perd un pion ! Prenez un de ses pions que vous remplacez dans la boîte.

