

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.

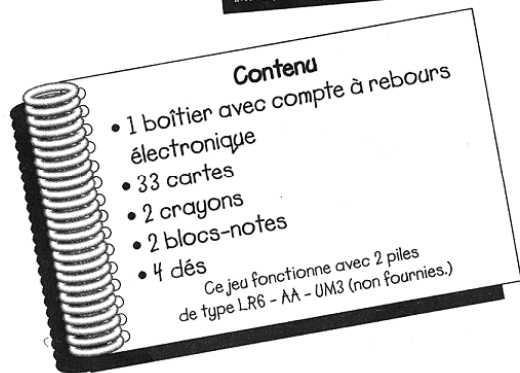
<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



EURÊKA

Mini-bac
de voyage
avec compte à rebours électronique



PRÉPARATION

- Ouvrir complètement le boîtier. La partie centrale est le support sur lequel sera posée la carte tirée.
- Ouvrir la trappe en actionnant le levier, mettre les piles en place dans le sens indiqué et refermer la trappe.
- Chaque joueur doit être muni d'un crayon et d'une feuille de papier.
- Un joueur est chargé de tenir les comptes sur une feuille à part.
- Les joueurs se mettent ensuite d'accord sur la durée de la partie : c'est-à-dire si la partie s'arrête après 1 carte, 2 cartes, 3 cartes... (chaque carte comprenant 4 thèmes « junior » **J** et 4 thèmes « famille » **F**)

1

BUT DU JEU

Trouver le maximum de mots commençant par la lettre indiquée sur le dé et se rapportant à un thème inscrit sur la carte.

RÈGLE DU JEU

Mélanger les cartes et les mettre, face cachée, dans le boîtier. Placer la première carte de la pioche sur le support pour que tous les joueurs puissent la voir. Selon l'âge des joueurs, choisir les thèmes « junior » ou « famille ».

Le premier joueur choisit ensuite un dé, puis le lance :

- dé bleu = facile
- dé blanc = moyen
- dé vert = difficile
- dé jaune = très difficile

La lettre indique l'initiale des mots que les joueurs vont devoir trouver. Plus le niveau est difficile, plus les mots trouvés rapportent de points.

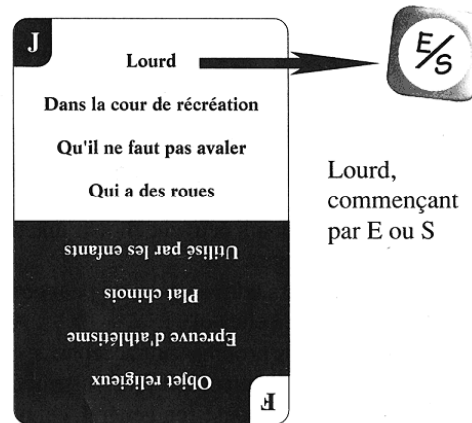
Choisir la durée du compte à rebours en appuyant sur le bouton rouge :

- 1 pression = 20 s
- 2 pressions = 40 s
- 3 pressions = 60 s
- etc.

Puis lancer le compte à rebours en appuyant sur le bouton vert.

2

Les joueurs notent alors le maximum de mots commençant par la lettre indiquée sur le dé et se rapportant au premier thème de la carte.



Quand le temps est écoulé, les joueurs posent leur crayon et lisent à tour de rôle les mots qu'ils ont inscrits sur leur feuille : Les mots trouvés par 2 ou plusieurs joueurs sont barrés ; les mots restants rapportent des points, selon le dé lancé :

- jaune = 4 points par mot
- vert = 3 points par mot
- blanc = 2 points par mot
- bleu = 1 point par mot

C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé de son choix et la partie continue en passant au second thème inscrit sur la carte...

3

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès que les joueurs ont répondu à tous les thèmes, selon le nombre de cartes fixé au début de la partie. Le vainqueur est alors le joueur qui totalise le plus de points.

QUELQUES PRÉCISIONS SUPPLÉMENTAIRES

- À chaque thème, les joueurs peuvent choisir une durée de compte à rebours différente.
- Si le dé indique plusieurs lettres, les mots peuvent commencer par n'importe laquelle de celles-ci.
- Les marques et les noms propres sont acceptés.
- Dans le cas de réponses comportant plusieurs mots, il faut se baser sur le mot clé de la réponse (en général, celui sous lequel on chercherait dans le dictionnaire). Ainsi, les articles définis et indéfinis et les conjonctions ne comptent pas. De même, pour les noms propres, c'est l'initiale du nom qui compte et non le prénom...

exemples :

Film commençant par T : *Le Train sifflera trois fois*

Bataille ou guerre célèbre commençant par A : la bataille des Ardennes

Informations générales sur l'utilisation des piles

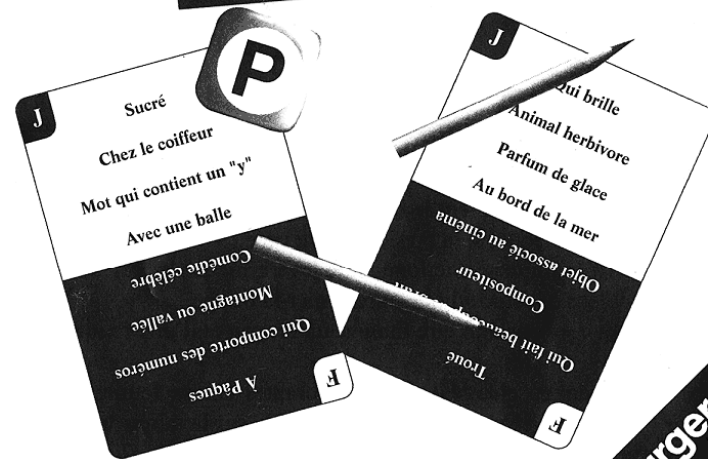
- La présence d'un adulte est recommandée pour la mise en place des piles.
- Placer les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- Remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- Ne pas mélanger des piles salines avec des piles alcalines ou rechargeables.
- En cas d'inutilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Ne jamais essayer de recharger des piles.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.

Under licence of Seven Towns Ltd. © 1999 Seven Towns
© 1999 Jeux Ravensburger S.A.
Jeux Ravensburger S.A. - Service Consommateurs
60159 MÉRUG Cedex

EURÊKA

U Mini-bac H
de voyage

avec compte à rebours électronique



Jeux Ravensburger® n° 26 192 5
Un jeu de connaissances pour 2 à 4 joueurs
à partir de 9 ans.

Ravensburger

Ravensburger