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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

ELECTRONIC
Karate Fighters
2 joueurs • 2 Spieler • 2 spelers
Des karatékas qui se métamorphosent en un instant !
Mit schneller Verwandlungs-Aktion!
Met plotselinge gedaanteverwisseling!

LE GUERRIER DU SOLEIL

Avec le Guerrier du Soleil, ça chauffe ! Il utilise le feu comme arme de combat et ses adversaires ne font pas le poids face à son énergie explosive et à son souffle brûlant.

NOM : Roger Rockwell
SYMBOLE : Boule de feu
POUVOIR : Il se métamorphose facilement en dragon de combat

DENT D'ACIER

La morsure de Dent d'Acier est pire que son rugissement. Il devient presque invincible quand il se transforme en dangereux combattant aux dents acérées.

NOM : Zack Sharply
SYMBOLE : Mâchoire cruelle
POUVOIR : Pour tromper l'adversaire, il se métamorphose rapidement en guerrier vorace

CONTENU

2 Karatékas qui se métamorphosent, 2 dragons contrôleurs électroniques, 2 boutons de contrôle, 1 feuille d'autocollants.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à gagner cinq rounds et ainsi remporter le titre de Grand Maître.

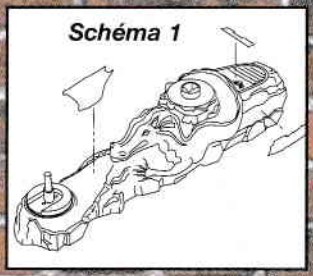
MISE EN PLACE DU JEU

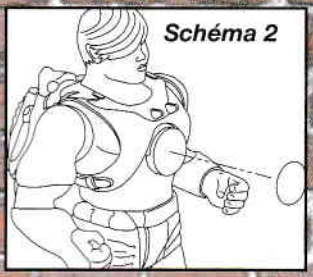
AUTOCOLLANTS : Colle-les sur les deux contrôleurs et sur les poitrines des Karatékas comme indiqué schémas 1 et 2.

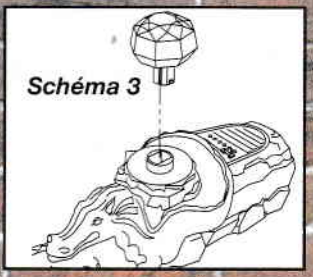
BOUTONS DE CONTROLE : Fixe les boutons sur les bases de contrôle dragons comme indiqué schéma 3.

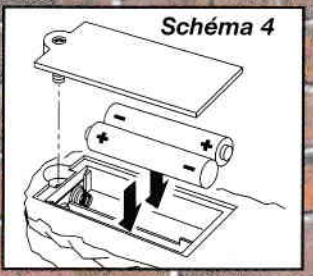
MISE EN PLACE DES PILES : Ôte la vis du compartiment à piles situé sur chacun des contrôleurs comme indiqué schéma 4. Ouvre ensuite le compartiment et mets deux piles alcalines LR6 comme indiqué. *Assure-toi que les symboles + et - coïncident bien.* Ensuite, referme le compartiment et resserre la vis. Fais de même pour l'autre contrôleur.

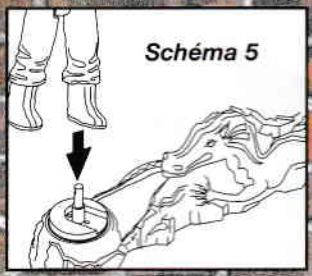
TEST DES PILES : Après avoir installé les piles, teste chaque contrôleur en tournant le bouton de contrôle. Tu vas entendre différents sons de combat. Si tu n'entends rien, les piles sont peut-être usées ou mal installées.

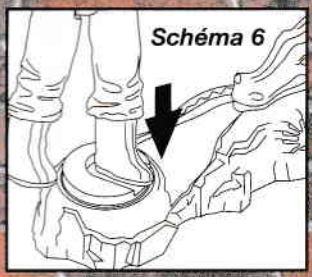


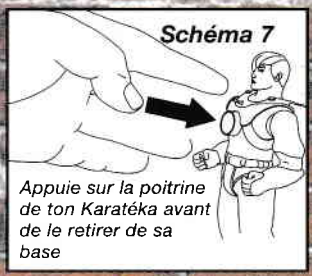


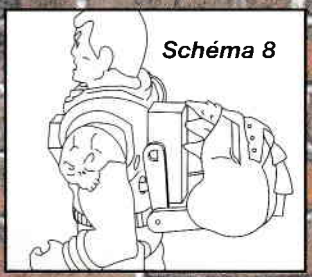












IMPORTANT : UTILISATION DES PILES
Retenez les informations suivantes.
Les piles doivent être mises en place par un adulte.
PRECAUTIONS A PRENDRE :

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, l'éloigner des autres appareils électriques.
7. ACCUMULATEURS : Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte. NE PAS TENTER DE RECHARGER D'AUTRES PILES QUE LES ACCUMULATEURS (RECHARGEABLES).

CONTROLEURS : Tous les personnages Karatékas fonctionnent aussi bien avec des contrôleurs électroniques ou non. Attache les Karatékas aux contrôleurs de la façon suivante :

ETAPE NO 1 : Insère le pied du Karatéka sur la pointe fixée dans la base du contrôleur. Voir schéma 5.

ETAPE NO 2 : Appuie sur la jambe du Karatéka jusqu'à ce que le pied s'emboîte complètement. Voir schéma 6.

IMPORTANT : *N'essaie jamais de retirer le Karatéka de sa base sans avoir d'abord appuyé sur la poitrine du Karatéka. Voir schéma 7.*

LES MASQUES DE TRANSFORMATION

Assure-toi que le masque est bien positionné dans le dos du Karatéka comme montré schéma 8. Le masque

va basculer automatiquement sur sa tête quand tu commenceras à tourner le bouton de contrôle.

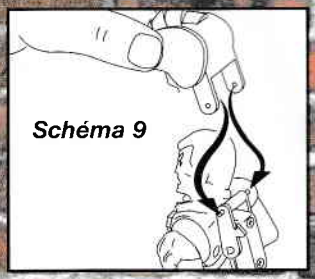
Au cours d'un combat acharné, un Karatéka peut perdre son masque. Dans ce cas, refixe le masque comme indiqué schéma 9.

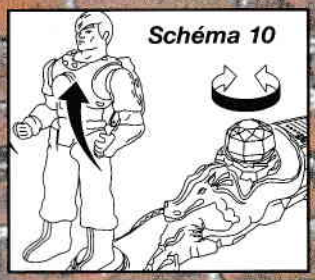
ENTRAÎNE-TOI AVEC TON KARATEKA

Chaque joueur choisit un Karatéka et un contrôleur. Entraîne-toi à utiliser ton Karatéka en testant le bouton de contrôle. Ton Karatéka va se transformer, frapper, donner des coups de pied et de poing, et pivoter sur lui-même au fur et à mesure que tu tournes le bouton. Tourne ton bouton par petits coups pour donner des coups de poing. Si tu tournes le bouton plus fort, ton Karatéka donnera des coups de pied en avant et en arrière en pivotant. Voir schémas 10 et 11.

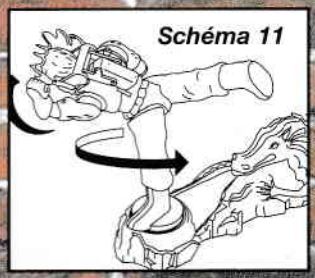
LE JEU

1. Place la flèche de score située sur le contrôleur à «0». Ton adversaire fait de même. Voir schéma 12.
2. Les joueurs sont face à face et mettent leur Karatéka dans la position indiquée schéma 13. Assure-toi que les masques de transformation des Karatékas sont positionnés comme montré schéma 8.
3. Les joueurs se saluent.
4. L'un des joueurs compte jusqu'à trois et le round commence. Chaque

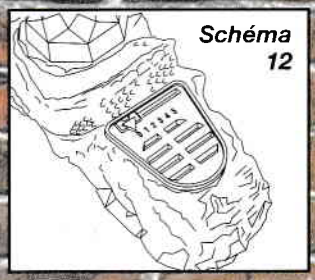




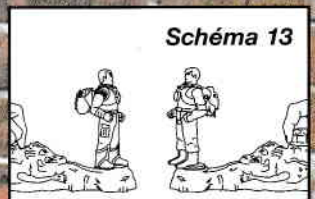
Pour donner des coups de poing, tourne le bouton par petits coups .



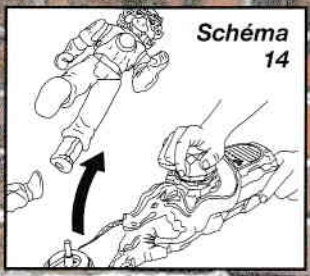
Pour donner des coups de pied et faire pivoter ton Karatéka, tourne le bouton plus fort.



Assure-toi que la flèche de score est bien à «0».



Les Karatékas doivent être à environ 5 centimètres l'un de l'autre.



joueur doit frapper la poitrine du Karatéka adverse en donnant des coups de poing et de pied. Les Karatékas doivent aussi se servir de leurs bras, jambes et corps pour se défendre et protéger leur poitrine.

IMPORTANT : *Le contrôleur doit rester sur une surface plane pendant tout le combat.*

Pour gagner le round, tu dois avoir frappé si fort dans la poitrine du Karatéka adverse qu'il a été complètement éjecté de sa base. Voir schéma 14. Si un Karatéka est simplement détaché de sa base, le jeu est suspendu et le joueur concerné remet correctement son Karatéka sur sa base. Le combat peut alors reprendre.

Chaque fois que tu éjectes ton adversaire de sa base, tu gagnes un round. Avance alors la flèche de score d'un cran, et remets le masque de transformation du Karatéka dans la position indiquée schéma 8. Le combat continue, round après round, comme décrit précédemment.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui gagne cinq rounds remporte le titre de Grand Maître.

IMPORTANT : *Pour prolonger la durée de vie de tes piles, attache tes Karatékas à leur base quand aucune partie n'est en cours.*

© 1997 Hasbro International Inc. Tous droits réservés. Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

ELECTRONIC

Karate Fighters