

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





Le LOTO des SONS

120 sons pour découvrir le monde

De 1 à 6 joueurs



Ce jeu développe le sens auditif mais également le sens de l'observation et les réflexes. Il séduit aussi bien les plus jeunes que les adultes en leur permettant de découvrir le cri des animaux, le chant des oiseaux, les sons de notre quotidien ou les instruments de musique. En outre en écoutant le nom de chaque bruit dans des langues étrangères, il permet aussi de développer son vocabulaire dans 7 langues !

CONTENU DE LA BOÎTE



- 1 boîtier électronique (piles non fournies - nécessite 2 piles AAA)
- 120 jetons (50 jaunes et 70 rouges)
- 1 règle du jeu

PRÉPARATION DU JEU

Commencer par les 50 sons faciles, dont les représentations sont cerclées de jaune et les étaler sur la table de jeu. Désigner un joueur qui prendra le boîtier près de lui et appuiera sur le bouton jaune pour émettre un son à chaque tour. Lorsque vous jouerez avec les sons les plus difficiles, il vous faudra étaler les jetons cerclés de rouge et appuyer à chaque tour sur le bouton rouge du boîtier.

Lorsque vous jouerez avec les sons les plus difficiles, il vous faudra étaler les jetons cerclés de rouge et appuyer à chaque tour sur le bouton rouge du boîtier.

DÉROULEMENT DU JEU

L'objectif est de remporter un maximum de jetons représentant des sons. Tous les joueurs observent bien tous les jetons jaunes ou rouges étalés sur la table. Le joueur qui gère le boîtier commence par appuyer sur la touche **S (Start)** : le bip signifie que les sons vont sortir de manière aléatoire à chaque fois que l'on appuiera sur le bouton jaune , si on joue avec les jetons jaunes. Il faudra appuyer sur le bouton rouge  pour les jetons rouges.

Le bouton turquoise **R (Replay)** permet de réémettre le son si on ne l'a pas bien entendu ou reconnu. Les 4 boutons ronds correspondent au nom du son traduit en différentes langues:  **Bouton bleu clair : français - anglais**,  **Bouton vert foncé : allemand - néerlandais**,  **Bouton orange : espagnol - portugais**,  **Bouton violet : italien - russe**.

Si le joueur s'est trompé, il laisse le jeton et c'est celui qui reconnaît le son et l'aura associé à la bonne image qui remporte le jeton. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons jaunes ou rouges en fin de partie.

VARIANTE

Comme le jeu devient plus facile dès lors qu'il y a moins d'images sur la table de jeu, nous recommandons de laisser au moins 30 images sur la table et de donner une allumette à chaque fois qu'un joueur a bien pointé son doigt sur l'image correspondant à son. Les allumettes seront échangées contre des pions.

FIN D'UNE PARTIE

Lorsque tous les sons d'une série ont été joués et que le joueur tente de jouer un nouveau son de cette série, la phrase « **fin - the end** » est annoncée. Pour remettre une partie à zéro, ou pour en lancer une nouvelle, appuyer sur la touche **S (Start)**.

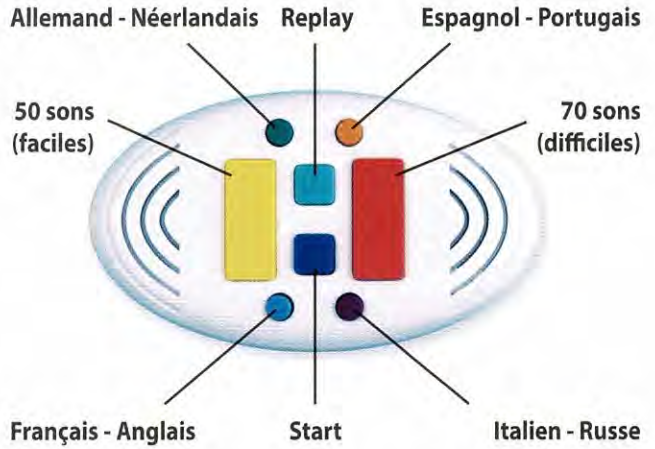
Le jeu s'éteint automatiquement si aucune touche n'est appuyée pendant 3 minutes.

RECOMMANDATIONS

Ne pas conserver ce jeu près d'une source de chaleur ou au soleil. Respecter une distance de 25 cm entre le boîtier émetteur et l'oreille. Retirer les piles si vous ne jouez pas à ce jeu durant quelques semaines.

RETRAIT ET INSERTION DES PILES REMPLAÇABLES

Le remplacement des piles doit toujours être effectué par un adulte. Pour remplacer les piles: desserrez la vis de la porte du compartiment des piles avec un tournevis pour accéder au compartiment des piles. Retirez les piles épuisées et insérez 2 nouvelles piles alcalines AAA de 1,5 volts en veillant à respecter la polarité d'insertion correcte (comme indiqué sur le produit). Ne mélangez pas des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables. Remettez la porte en place et serrez complètement la vis. Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles rechargeables doivent être rechargées sous le contrôle d'un adulte. Les piles rechargeables doivent être enlevées du jouet avant d'être rechargées. Les piles neuves et usagées ne doivent pas être mélangées. Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit. Cette notice doit être gardée car elle contient des informations importantes.



For information or complaints, please write to:
 Für Informationen oder Reklamationen schreiben Sie bitte an: Met eventuele verzoeken om bijkomende informatie of klachten kunt schrijven naar:

Sentosphère - 59 bd du Général Martial Valin - 75015 PARIS - France - Tél. : +33 (0)1 40 60 72 90 - commercial@sentosphere.com - www.sentosphere.com