

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



PILES - INSTRUCTIONS

Installation des piles : Parents, retirez le couvercle des piles (sous le buste du vampire) à l'aide d'un tournevis et insérez 4 piles alcalines AA (LR6) de 1,5V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-contre. Vérifiez que vous insérez correctement les piles, revissez le couvercle. Si l'écran du vampire ne s'allume pas au démarrage, les piles peuvent être usées ou mal insérées.

Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez le vampire en appuyant sur le nœud papillon.



MISES EN GARDE :

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes «+» et «-».
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.
- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile.

DYSFONCTIONNEMENT

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

Informations à conserver. Une création Dujardin. © 2014 DUJARDIN. Tous droits réservés. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Distribué par Dujardin - ZA du Pôt au Pin - Entrepôt A4 - 33610 CESTAS - France.

Siret : 320 660 970 00049

SAV : savdujardin@tf1.fr



VAMPIRES ATTACK

RÈGLES DU JEU
1 JOUEUR ET PLUS - 7 +

CONTENU

- ✓ 1 vampire projecteur
- ✓ 4 boucliers
- ✓ 1 règle du jeu détaillée

BUT DU JEU

Repousser le maximum d'attaques du vampire grâce aux boucliers.

PRÉPARATION DU JEU

Pour mieux voir les attaques lumineuses du vampire, le jeu doit se dérouler dans l'obscurité ou dans une pièce sombre.

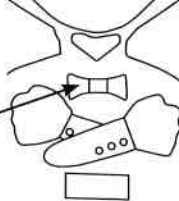
1. ASSEMBLAGE

Assemblez les pièces 1 et 2 pour constituer le socle du vampire. Fixez ensuite le buste du vampire sur ce socle. Placez le vampire au centre d'une table ou sur le sol.



2. MISE EN ROUTE

Appuyez sur le nœud papillon du vampire pour le mettre en route.
Le même bouton servira à éteindre le jeu.



3. ÉQUIPEMENT DES CHASSEURS DE VAMPIRES

Chaque joueur se munit d'un bouclier et se positionne autour du vampire.

DEUX MODES DE JEU : A ET B

Choisis ton mode de jeu :

A = MODE COMPÉTITION : Chaque joueur incarne un personnage et se bat contre le vampire.

B = MODE COLLECTIF : On joue tous ensemble pour repousser le maximum d'attaques.

A. MODE COMPÉTITION

Quand le vampire appelle ton personnage, repousse un maximum d'attaques et deviens le meilleur chasseur !

Lancement du jeu

ATTRIBUTION DES PERSONNAGES

Chaque joueur choisit le nom d'un chasseur de vampire : Darkus, Magrin, Lucior et Tibal.

Partie à 2 joueurs : Choisir entre Darkus et Magrin.

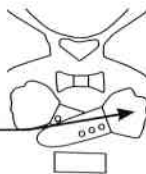
Partie à 3 joueurs : Choisir entre Darkus, Magrin et Lucior.

Partie à 4 joueurs : Choisir entre Darkus, Magrin, Lucior et Tibal.

SÉLECTION DES MODES DE JEU

CHOIX DU MODE DE JEU A :

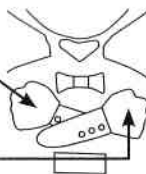
Par défaut, l'écran du vampire propose le Mode A - Compétition. Pour valider, appuyez sur la main DROITE du vampire.



CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS :

Sélectionnez à présent le nombre de joueurs. Par défaut, l'écran affiche 2 joueurs. Pour valider, appuyez sur la main DROITE du vampire.

Pour jouer à 3 ou 4 joueurs, appuyez sur la main GAUCHE du vampire jusqu'à atteindre le nombre de joueurs souhaité. Une fois le bon nombre de joueurs affiché sur l'écran, appuyez sur la main DROITE du vampire pour valider.



Déroulement de la partie

Le vampire tourne la tête de droite à gauche et de gauche à droite, aléatoirement. Attention ! Il va lancer ses attaques au sol en projetant des images de dents rouges tout autour de lui !

Au moment de lancer son attaque, le vampire donne le nom du joueur visé. Les joueurs sont appelés par leur nom de chasseurs de vampires : Darkus, Magrin, Lucior ou Tibal.

Le joueur appelé doit alors repousser l'attaque du vampire en positionnant rapidement la face brillante de son bouclier sur les dents rouges projetées au sol.

Si le joueur attaqué réussit à attraper la lumière, il remporte 1 point.

Si un autre joueur attrape la lumière sans avoir été appelé par le vampire, le point ne lui revient pas mais revient au joueur appelé.

Fin de la partie

Le premier joueur qui atteint 5 points remporte la partie.

Si aucun joueur n'atteint 5 points dans le temps imparti, le vainqueur est celui qui a remporté le plus de points.

Soyez attentif, le vampire annonce le nom du meilleur chasseur à la fin de la partie.

Lorsque la partie est terminée, le vampire s'éteint.

B. MODE COLLECTIF

Tous unis pour déjouer les attaques du vampire !

Lancement du jeu

SÉLECTION DU MODE DE JEU B

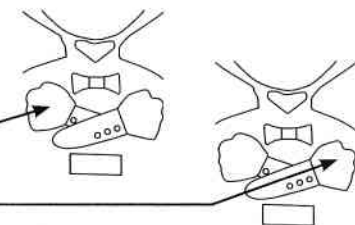
Par défaut, l'écran du vampire propose le Mode A - Compétition.

Pour jouer avec le Mode B - Collectif, appuyez sur la main

GAUCHE du vampire.

«B» s'affiche alors sur l'écran.

Pour valider votre choix, appuyez sur la main DROITE.



Déroulement de la partie

Le vampire tourne la tête de droite à gauche et de gauche à droite, aléatoirement.

Attention ! Il va lancer ses attaques au sol en projetant des images de dents rouges tout autour de lui !

Repoussez les attaques du vampire en équipe ! Attrapez le plus grand nombre de dents de vampire en positionnant la face brillante de votre bouclier sur la lumière rouge envoyée par le vampire.

Fin de la partie

La partie prend fin au bout de 3 minutes. Le score de l'équipe s'affiche alors sur l'écran du vampire.

Lorsque la partie est terminée, le vampire s'éteint.

Vous pouvez faire une nouvelle partie en essayant d'améliorer votre score à chaque fois !

Astuce : Ce mode de jeu vous permet de jouer seul et de comparer vos scores avec ceux de vos amis !

ARRÊTER UNE PARTIE

Pour interrompre une partie en cours, appuyez sur une main du vampire.

Le score de la partie interrompue s'affiche sur l'écran du vampire.

DÉMARRER UNE NOUVELLE PARTIE

Redémarrez le vampire et reprenez la procédure de lancement de jeu en sélectionnant le Mode de jeu A ou B.