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

VITESSE LUMIÈRE MC (BLEU)

Vitesse lumière est un jeu dont la vitesse vous demandera de pousser vos capacités à la limite! Éteignez les lumières en tapant dessus rapidement pour augmenter le défi et vos points!

1. Appuyez sur la lumière **BLEUE** pour activer VITESSE LUMIÈRE du menu principal.

2. Une lumière s'allumera et le ***Révolution*** commencera à marquer. Tapez la lumière et un DING! positif se fera entendre et une autre lumière s'allumera.

3. Gagnez des points en éteignant rapidement toutes les lumières. Si vous manquez votre coup, un BZZ se fera entendre.

4. À la fin de la partie, le Cube vous donnera vos points et reviendra au menu principal.

SÉQUENCE PANIQUE MC (VERT)

Dans le jeu Séquence Panique, soyez aussi intelligent que le ***Révolution Rubik.*** *Mémorisez le motif croissant et reproduisez-le vite pour conquérir le Cube!*

1. Appuyez sur la lumière **VERTE** pour activer SÉQUENCE PANIQUE du menu principal.

2. Pour commencer la partie, le Cube annoncera une couleur et la lumière s'allumera brièvement.

3. Appuyez sur la lumière appropriée pour continuer la partie. Le Cube reproduira la première couleur et en ajoutera une autre au motif.

4. Si vous appuyez sur la mauvaise lumière, un BZZ se fera entendre, le Cube vous donnera vos points et reviendra au menu principal.

5. Mémorisez et reproduisez le motif croissant pour atteindre de nouveaux niveaux!

FOLIE MULTIJOUEURS MC (ROUGE)

Lancez un défi Folie multijoueurs à vos amis! À mesure que le rythme du jeu s'accélère, éteignez la lumière et passez le Cube avant qu'il soit trop tard! UN SEUL GAGNANT!

1. Appuyez sur la lumière **ROUGE** pour activer FOLIE MULTIJOUEURS du menu principal.
2. Le Révolution demandera combien de joueurs veulent se joindre à la partie. Appuyez sur la couleur correspondant au nombre exact de joueurs.
3. Une lumière s'allumera et le ***Révolution*** commencera à compter les points . Si vous tapez la lumière, un DING! se fera entendre et le Cube indiquera au joueur de PASS THE CUBE (PASSER LE CUBE) au joueur suivant.
4. À son tour, le joueur devra rechercher la lumière allumée et l'éteindre avant de passer le Cube au joueur suivant.
5. Les joueurs continueront de passer le Révolution jusqu'à ce que l'un d'entre eux tape la mauvaise lumière ou tape la bonne lumière trop tard. Un BZZ se fera entendre et le Cube annoncera l'élimination du joueur.
6. Le joueur éliminé donnera le Cube au joueur suivant dans le cercle et la manche suivante commencera.
7. Le gagnant est le dernier joueur restant à la fin de la partie!

RECHARGE RAPIDE MC (JAUNE)

Recharge rapide vous met au défi d'illuminer complètement le Cube le plus vite possible! Cela peut sembler facile, mais pouvez-vous charger toutes les lumières avant que l'une d'elles ne s'éteigne complètement?

1. Appuyez sur la lumière **JAUNE** pour activer RECHARGE RAPIDE du menu principal.
2. Pour commencer la partie, deux BIPS se feront entendre et une lumière s'allumera.
3. La lumière commencera à s'affaiblir. Appuyez dessus plusieurs fois pour la recharger. Le Cube annoncera la couleur pendant que la lumière se recharge, et annoncera CHARGED (RECHARGÉE) quand elle sera à sa pleine puissance.
4. Surveillez les autres côtés! Les autres lumières s'allumeront et commenceront elles aussi à s'affaiblir. Quand une lumière est sur le point de s'éteindre, le Cube annoncera WARNING (AVERTISSEMENT) à plusieurs reprises.
5. Si une lumière s'éteint, un BZZ se fera entendre et le Cube reviendra au menu principal.
6. Pour gagner, vous devez recharger complètement les six côtés en même temps! Le ***Révolution*** annoncera le temps écoulé et reviendra au menu principal.

ATTRAPE-CUBE MC (ARGENT)

Le Attrape-cube est une course contre la montre dans une frénésie de lumières! Vos points augmentent avec le nombre de lumières que vous éteignez, mais prenez soin de ne pas toucher les côtés qui ne sont pas illuminés!

1. Appuyez sur la lumière **ARGENTÉE** pour activer ATTRAPE-CUBE du menu principal.

2. Pour commencer la partie, deux BIPS se feront entendre et plusieurs lumières s'allumeront.

3. Éteignez le plus de lumières que vous pouvez en 30 secondes! Chaque lumière sur laquelle vous tapez fera entendre un DING!, tandis que si vous appuyez sur un côté non allumé, le Cube émettra un BZZ.

4. À la fin de la manche, le Cube annoncera votre niveau de précision. Vous devez obtenir plus de 70 % pour atteindre de nouveaux niveaux!

5. Si vous obtenez moins de 70 %, le Cube annoncera TRY AGAIN (ESSAYEZ DE NOUVEAU) et reviendra au menu principal.

DÉCHIFFREUR DE CODE MC (ORANGE)

Vous êtes un limier intelligent , mais pouvez-vous percer le code secret ? Logique et raisonnement vous aideront à trouver la bonne séquence de couleurs dans le moins de temps et de tours possibles.

1. Appuyez sur la lumière **ORANGE** pour activer DÉCHIFFREUR DE CODE du menu principal.
2. Pour commencer la partie, deux BIPS se feront entendre.
3. Pour trouver la première couleur du code, appuyez sur l'une des six lumières. Un DING! se fera entendre si vous avez sélectionné la bonne lumière , ou un BZZ se fera entendre s'il ne s'agit pas de la première couleur de la séquence.
4. Si vous avez appuyé sur la bonne couleur, tapez sur une des lumières restantes pour tenter de trouver la couleur suivante du code. Si vous vous êtes trompé pour la couleur suivante, toutes les lumières s'éteindront et vous devrez indiquer à nouveau les bonnes couleurs du code déjà trouvées pour pouvoir continuer.
5. Pour réussir à percer le code, vous devez allumer toutes les lumières dans la séquence adéquate , et ce, le plus vite possible. Le ***Révolution*** annoncera le temps écoulé et le nombre de tours nécessaires pour gagner.
6. Ensuite, le Cube reviendra au menu principal.

COMPREND SIX JEUX QUI METTENT À L'ÉPREUVE VOS RÉFLEXES ET VOTRE INTELLIGENCE?

Pour des conseils utiles et des astuces qui vous aideront à maîtriser le ***Révolution***, et pour des renseignements d'initiés qui vous donneront des indices pour le défi ultime, allez sur le site suivant :

www.rubiksrevolution.com

Rejoignez l'Univers du Cube! Partagez des stratégies et comparez vos points à ceux d'autres joueurs de ***Révolution Rubik*** sur

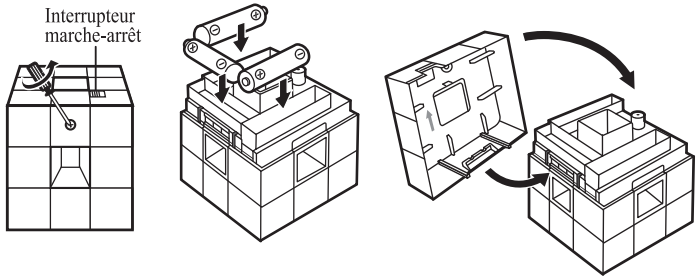
www.thecubenation.com

MODE VEILLE :

Si le ***Révolution*** est inactif pendant 60 secondes, le Cube entrera en mode veille. Appuyez sur n'importe laquelle des six lumières pour réactiver le ***Révolution***.

INSTALLATION DES PILES

- Dévisser le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis à pointe cruciforme (⊕).
- Insérer 3 piles « AAA » (1,5 V) en plaçant les extrémités positive (**+**) et négative (**-**) dans le sens adéquat, tel qu'indiqué dans le compartiment à piles.
- Remettre le couvercle en place en alignant dans le même sens les flèches gravées sur le couvercle et celles à la base du Cube. Penchez le couvercle pour aligner les languettes situées sur son côté orange avec les fentes situées sur le côté orange de la base. Rabattez le couvercle pour le fermer. Refermez le couvercle en pressant pour qu'il se fixe bien en place.



Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

MISE EN GARDE

- Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves et usées.
- Ne pas recharger les piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jeu avant d'être chargées.
- Les piles rechargeables doivent être chargées sous la supervision d'un adulte.
- Utiliser seulement les piles du type recommandé ou d'un type équivalent.
- Les piles doivent être insérées sur la bonne polarité.
- Les piles à plat doivent être retirées du jeu.
- Les points d'échange ne doivent pas être court-circuités.
- Ne pas jeter les piles au feu, car elles pourraient fuir ou exploser.
- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Veuillez conserver ces consignes pour consultation ultérieure.
- Les piles alcalines sont recommandées.

ATTENTION

- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
- Peut contenir de petites pièces.
- Ne pas jeter les piles au feu, car elles pourraient fuir ou exploser.

ENTRETIEN DE VOTRE APPAREIL

- Si l'affichage devient faible ou ne fonctionne plus correctement, remplacez les piles.
- Après le remplacement des piles, appuyer sur le bouton de mise en marche pour vérifier que l'appareil fonctionne bien. (Dans la plupart des cas, un fonctionnement défectueux est dû à la faiblesse des piles.)
- Dans un environnement avec des décharges électrostatiques, le produit peut mal fonctionner et perdre sa mémoire. Dans ce cas, éteignez et rallumez le Cube en faisant jouer l'interrupteur marche-arrêt pour réinitialiser le jeu.

AVERTISSEMENTS ET PRÉCAUTIONS

Une très petite partie de la population souffre d'un trouble qui, lorsque ces personnes sont exposées à certains types de lumières ou de motifs clignotants, peut déclencher des crises épileptiques ou des pertes de conscience momentanées. CESSER D'UTILISER IMMÉDIATEMENT et consulter votre médecin si vous éprouvez un ou plusieurs des symptômes suivants : étourdissement, changement de la vision, contractions musculaires ou oculaires, confusion, désorientation ou convulsions.

Les spécifications du produit et les couleurs peuvent varier.

Requiert 3 piles AAA. (Incluses)

Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter:
www.technosourceusa.com

© Rubik's MD. Tous droits réservés. Rubik's MD et Rubik's MD Cube sont des marques de commerce déposées de Seven Towns Ltd. Utilisées sous licence.
Fabriqué pour et distribué par Techno Source.
Autorisées par Sharpe Company.
info@sharpeco.com

Distribué en France par Winning Moves
16 rue de Fontenay
94300 Vincennes
Garder l'adresse pour référence.

© 2007 Techno Source. Tous droits réservés.
30 Canton Road, Kowloon, Hong Kong
Fabriqué en Chine

IM-3002-4-F

BREVET EN INSTANCE

No. 3002

Âge : 5 à 105!

Un tout nouveau virage pour le Cube numéro un au monde!MC

MODE D'EMPLOI

RÉVOLUTION RUBIKMC

Le ***Révolution Rubik*** intègre le défi et le plaisir du Cube original dans une version électronique où il faut penser vite et réagir vite. **Un tout nouveau virage pour le Cube numéro un au monde!MC**

CARACTÉRISTIQUES DE JEU

Démarrez le ***Révolution*** en mettant l'interrupteur marche-arrêt du côté rouge en position de marche. Quand le ***Révolution Rubik*** aura émis son effet sonore, le Cube annoncera chacun des jeux, qui font appel aux réflexes ou à l'intelligence. Appuyez sur l'une des lumières colorées pour choisir un jeu!

Commande de volume – Pendant que le ***Révolution Rubik*** émet son effet sonore, appuyez simultanément sur les lumières des côtés jaune et argent du Cube pour passer en mode de commande de volume. Appuyez sur la lumière **ARGENTÉE** pour augmenter le volume (4 est le plus fort), ou sur la lumière **JAUNE** pour diminuer le volume (1 est le plus faible). Pour régler le volume et revenir au menu principal, appuyez simultanément sur les lumières des côtés jaune et argenté du Cube.

REMARQUE: Si vous n'appuyez pas sur une lumière, le ***Révolution Rubik*** ajustera le volume et reviendra au menu principal automatiquement.