

LE MANÈGE ENCHANTÉ



C'est Zébulon qui mène le jeu !

Contenu de la boîte

- 1 arbitre électronique Zébulon.
- 35 cartes "mondes"
+ 2 cartes jokers.

Un jeu de cartes
guidé par un arbitre
électronique Zébulon
qui parle pour
découvrir

les personnages
et les univers
qui composent
le monde
légendaire
du Manège
enchanté.

TOURNICOTI

3+



Pollux et tous ses amis



Pollux, le héros de l'histoire, aime 2 choses dans la vie : Margote et le sucre. Il est joyeux et maladroit.



Margote est une petite fille charmante, toujours prête à aider ses amis.



Zébulon est bavard et blagueur. Il est apprécié par tous. C'est un bon génie.



Zabadie est un méchant sorcier. Il est tout l'inverse de Zébulon. Il est revenu pour se venger et glacer le monde.



Ambroise est un petit escargot timide qui aime secrètement la vache Azalée.



Azalée adore chanter mais n'est pas très douée. Pourtant sa voix peut être parfois bien utile...



Flappy ne se sépare jamais de sa guitare. Il a plus d'un tour dans son sac.



Sam, le soldat courageux au cœur d'or a été ensorcellé par Zabadie dont il est le serviteur.



Le train, courageux et infatigable, se fait un devoir de conduire ses amis et de les aider.



Les cartes :

- 35 cartes illustrant 5 mondes différents (chacun des 7 personnages principaux étant représenté pour chaque monde).
- Ces 5 mondes sont : le Village du bois joli, le Temple maudit, les Glaces éternelles, l'île tropicale et le Volcan maléfique.
- 2 cartes jokers illustrées par Margotte.

Les 5 mondes



les Glaces
éternelles



le Temple
maudit



le Village
du bois joli



l'île
tropicale



le Volcan
maléfique

Les 2 cartes Margotte



But du jeu

Etre le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes.

Comment jouer ?

- Ce jeu est prévu pour 2 à 4 joueurs. Après les avoir mélangées, distribuer 5 cartes à chacun des joueurs. Pour les plus petits, il est plus facile de poser les cartes devant soi sur la table dans un premier temps.
- Déposer les cartes restantes au centre de la table, faces cachées : elles constituent la pioche.

- Mettre le jeu en marche en plaçant le sélecteur situé sous Zébulon sur On.

On peut jouer selon 2 modes : un mode guidé et un mode rapidité.

Mode guidé :

Le premier joueur appuie à fond sur la tête de Zébulon et relâche. Zébulon donne une consigne : “Donne-moi une carte Pollux” ou encore “Pioche 3 cartes”... Le joueur fait ce que demande Zébulon en fonction de son jeu. Une fois la consigne réalisée, c’est au joueur suivant de jouer.

Mode rapidité :

Le jeu se déroule de la même façon que pour le mode guidé mais on y ajoute une notion de rapidité : chaque joueur possédant une carte demandée par Zébulon peut la poser sur la table. Il s’agit d’être le plus rapide à réagir. Cette notion de rapidité ne s’applique que pour les consignes “Donne-moi...” et “Pose...”. Pour les autres consignes : “Pioche...”, “Demande à un joueur...”, “Prends une carte...” ou “Donne...”, c’est le joueur qui vient d’appuyer sur la tête de Zébulon qui fait ce qu’il demande.

Une fois bien familiarisé avec les différentes cartes, on peut distribuer plus de 5 cartes afin d’ajouter une difficulté au jeu.

- Une carte joker peut remplacer n’importe quelle carte ou permettre de contrer la consigne de Zébulon.
- Pour répéter la question, appuyer sur la tête de Zébulon à mi-course dans les 30 secondes qui suivent.
- Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes a gagné. La partie peut être arrêtée en appuyant complètement sur la tête de Zébulon et en la maintenant ainsi pendant 3 secondes.
- Si aucun joueur n’a gagné au bout de 15 minutes, le jeu s’arrête tout seul et c’est le joueur auquel il reste le moins de cartes en main qui a gagné.
- Au bout de quelques minutes, si le jeu n’est plus sollicité, il se met en veille. Il faut alors appuyer complètement et relâcher la tête de Zébulon pour le relancer (ou placer le sélecteur On/Off sur Off puis sur On à nouveau).

Informations importantes (à conserver)

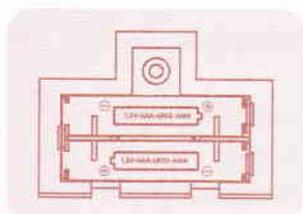
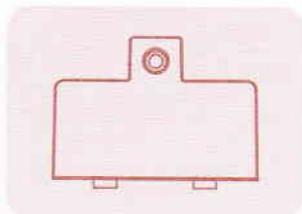
- Ce jeu est destiné aux enfants âgés de 3 ans et plus. Il ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- ATTENTION : tous les éléments d'emballage tels que les sacs en plastique, les cordons et colliers de fixation, cales cartonnées, films plastiques, ne font pas partie du jeu et doivent être mis hors de portée de l'enfant.
- Ce jeu est conforme aux exigences essentielles de la directive européenne 88/378/CEE (Sécurité des jouets).
- Ne pas répandre de liquide sur le jeu.
- Pour nettoyer le jeu, utiliser exclusivement un chiffon doux légèrement humidifié

Mise en place des piles

Ce jeu fonctionne avec 2 piles 1,5 V AAA-LR3.

La mise en place des piles doit être réalisée par un adulte.

- Ouvrir le compartiment à piles situé derrière le jeu à l'aide d'un tournevis.
- Placer les piles en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.



- L'utilisation de batteries rechargeables (accumulateurs) est fortement déconseillée car leurs caractéristiques ne permettent pas de faire fonctionner le jeu dans de bonnes conditions. Leur utilisation ne présente toutefois pas de risque (voir précautions ci-après).

Précautions d'utilisation des piles :

- Utiliser le type de pile recommandé. Nous vous recommandons l'emploi de piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile.
- Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l'extrême, provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.

- Remplacer l'ensemble des piles en même temps ; ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
- Ne pas mélanger les différents types de piles, exemple : des piles salines avec des piles alcalines.
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles du jeu s'il n'est pas utilisé pendant une longue période, sinon elles risquent de couler et de causer des dommages.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.
- Nous conseillons à l'adulte de surveiller l'enfant lorsqu'il change les piles afin que ces consignes soient respectées ou bien d'effectuer lui-même le remplacement des piles.
- Ne jamais jeter les piles au feu ; elles risqueraient d'exploser.

Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs (non recommandé) :

- les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés (s'ils peuvent être enlevés).
- Ce jeu est conforme aux exigences des directives de compatibilité électromagnétique 89/336/CEE, 92/31/CEE et 93/68/CEE.

Dépannage : problèmes/solutions possibles

Le jeu est sur ON mais ne dit rien.

- Les piles ne sont pas placées correctement ou usagées. Vérifier la mise en place et/ou changer les piles.
- Le jeu est en veille : appuyer complètement sur la tête de Zébulon et la relâcher.

En appuyant sur la tête de Zébulon, la même question est répétée.

- Appuyer sur la tête complètement avant de la relâcher sinon c'est la fonction Répéter qui est exécutée.

Si les problèmes persistent après avoir vérifié les points ci-dessus, merci de contacter le service clientèle.

Ce jouet recommande les piles **DURACELL**

Nathan

© 2005 Nathan Jeux.
Service Consommateurs :
59-61, rue de la Santé 75013 Paris