



TOURN' MAIN

Règle du jeu

À partir de 7 ans, 2 joueurs et plus

Contenu

1 main articulée électronique, 94 cartes Action-Vérité, 6 cartes Joker.

But du jeu

Être le premier joueur à gagner 6 cartes, en réussissant les challenges «Action» ou «Vérité» !

Mise en place du jeu

1. Tous les joueurs s'assoient en cercle autour de la main.
2. Les cartes Action-Vérité sont placées dans un endroit accessible à tous les joueurs.
3. 1 carte «Joker», qui ne sera utilisée qu'une fois pendant la partie, est donnée à chaque joueur.
4. Le joueur le plus jeune commence la partie et met la main en marche.

Déroulement de la partie

1. La main se déplace en faisant de petits cercles, jusqu'à ce qu'elle s'arrête au hasard. Son index se tend et désigne ainsi un joueur (**remarque** : l'espace vide entre chaque joueur doit être réparti entre tous).

2. Un joueur est choisi pour lire une carte à celui qui a été désigné par la main (**remarque** : les joueurs lisent une carte à tour de rôle).

3. Le joueur désigné par la main doit dire «Action» ou «Vérité»; ensuite on lui lit le challenge correspondant.

4. Si le joueur ne réussit pas correctement son challenge (ce sont les autres joueurs qui seront seuls juges) ou s'il le refuse, il doit accomplir le «Gage» décrit au bas de la carte !

5. Dès que le tour du joueur est terminé, la main est remise en marche afin qu'elle désigne à nouveau au hasard un joueur qui devra à son tour choisir «Action» ou «Vérité».

Le gagnant

Le premier joueur qui remporte 6 cartes a gagné !

Score avec les cartes

- Si le joueur a réussi son challenge «Action» ou «Vérité», il gagne la carte.
- Si le joueur a échoué, la carte ne lui est pas donnée et il doit accomplir le «Gage».
- Si, en plus, le joueur refuse son gage ou échoue, il doit rendre une des cartes gagnées auparavant !

Cartes Joker

Lorsqu'il est désigné par la main, un joueur a le droit de ne pas réaliser le challenge «Action» ou «Vérité» de la carte s'il utilise sa carte «Joker» (**remarque**: il prend sa décision après avoir entendu le challenge correspondant à son choix).

En utilisant sa carte «Joker», le joueur ne gagne pas la carte, mais il n'en perd pas non plus.

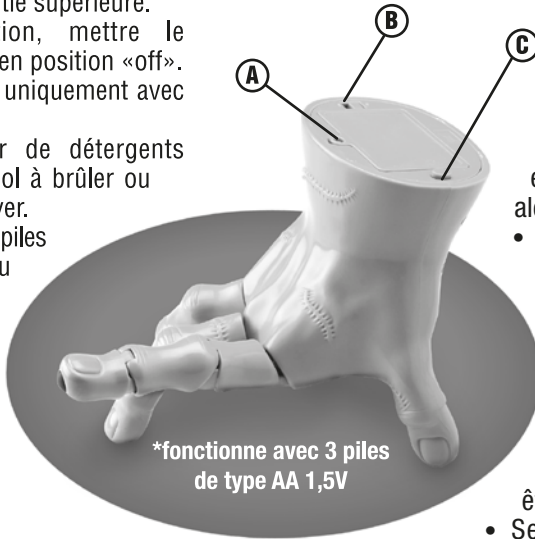
Le joueur désigne un adversaire pour effectuer à sa place le challenge qu'il a refusé (il pose sa carte «Joker» devant lui).

Si le joueur désigné réussit le challenge, il recevra 2 cartes en récompense !

S'il échoue, il doit accomplir le «Gage» inscrit sur la carte ; s'il refuse le gage ou échoue, il doit rendre une des cartes gagnées auparavant.

Conseils d'utilisation de la main

- Poser la main sur une surface plane totalement dégagée d'environ 1 m².
- Mettre tous les doigts en contact avec la surface.
- Placer le commutateur (B) en position «on».
- Appuyer sur le bouton (C) pour mettre la main en marche.
- Bien attendre l'arrêt complet de la main avant de remettre en marche.
- Ne pas manipuler la main durant son mouvement.
- Ne jamais saisir la main par les doigts, mais toujours par sa partie supérieure.
- Après utilisation, mettre le commutateur (B) en position «off».
- Nettoyer la main uniquement avec un chiffon sec.
- Ne pas utiliser de détergents (térébenthine, alcool à brûler ou autres) pour nettoyer.
- Enlever toutes les piles après utilisation ou bien en cas de non-utilisation prolongée.
- Si la main ne fonctionne pas correctement, remplacer les piles.



Remplacement des piles

Pour fonctionner, la main nécessite 3 piles de type AA – 1,5 volt (non fournies). Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.

1. Dévisser le couvercle (A) du compartiment à piles situé sur la partie supérieure de la main.
2. Enlever les piles usagées.
3. Les remplacer par de nouvelles piles en respectant les polarités + et – indiquées dans le compartiment.
4. Revisser le couvercle du compartiment à piles.

Attention !

- Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.
- Insérer correctement les piles en respectant les signes de polarité (+) et (-) inscrits sur les piles et le produit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées de la main avant d'être rechargées.
 - Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
 - Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, et ne pas mélanger des piles de type différent (par exemple: rechargeables et alcalines, standard et alcalines).
- Ne pas essayer d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant.
 - Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
 - Les piles usagées doivent être retirées du produit.
- Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
- Ne pas jeter les piles usagées dans un feu. Risque d'explosion.
- Examiner régulièrement la main pour détecter si elle a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommages, ne pas jouer avec la main avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.

Notice à conserver.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China.

©2016 MEGABLEU, France. Tourn'Main est une marque déposée. Tous droits réservés.



Ce symbole signifie que ce produit ne doit pas être jeté dans une poubelle à ordures ménagères. Veuillez porter ce produit dans un point de collecte spécifique pour les équipements électriques et électroniques.



Z.I. La Beaugeardière
61190 Randonnai - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00

www.megableu.com