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

HYPER DASH

COMMENT JOUER

En suivant les indications de l'Hypervoix, fais les meilleurs temps en appuyant sur les cibles avec précision et rapidité au moyen de la manette Hyper Dash. Termine un niveau et passe au suivant : le jeu devient de plus en plus trépidant !

COMMENCER LA PARTIE

Activation !

Appuie sur ⏻ pour commencer.

Prêt à foncer ?
Choisis un jeu !

Appuie sur MENU pour entendre la liste des jeux.

Appuie sur GO! quand tu entends le nom du jeu auquel tu veux jouer.

JEU N° 1 : HYPER DASH

1-4 joueurs

Répartis les cibles dans la zone de jeu (en plein air ou à l'intérieur). Il ne reste qu'à suivre les indications qui te disent quelle cible tu dois atteindre.

JEU N° 2 : HYPER DASH EN ÉQUIPE

1-4 équipes, 2 joueurs par équipe

Transforme Hyper Dash en course de relais ! Quand tu entends « Suivant ! », passe la manette Hyper Dash à ton équipier.

JEU N° 3 : MEMO DASH

1-4 joueurs

Mets ta mémoire à l'épreuve ! Répartis les cibles sur la table. Touche les cibles indiquées, mais attention : les séquences sont de plus en plus longues et compliquées !

JEU N°4 : MEMO DASH EN ÉQUIPE

1-4 équipes, 2 joueurs par équipe

Fais équipe pour une partie de Memo Dash. Deux cerveaux valent mieux qu'un !

CHOISIS UN NIVEAU

Appuie sur MENU pour entendre le nom des niveaux.

Appuie sur GO! quand tu entends le nom du niveau auquel tu veux jouer.

Niveau 1 : idéal pour commencer et s'échauffer !
Niveau 2 : un peu plus rapide et plus difficile. Des indications spéciales commencent à entrer en jeu et à mettre la pagaille.
Niveau 3 : les choses se corsent encore, avec plus d'ordres spéciaux.
Niveau 4 : niveau expert ! Hyper rapide, hyper difficile, et des commandes de Frappe Bonus !

- Quand tu termines un niveau de 1 à 3, tu passes au suivant.
- Quand tu termines le niveau 4, le jeu s'achève.

CHOISIS LE NOMBRE DE JOUEURS/D'ÉQUIPES !

Appuie sur MENU pour entendre le nombre de joueurs (ou d'équipes).

Appuie sur GO! quand tu entends le nombre de joueurs qui participeront.

PLACE TES CIBLES !

Dispose les cibles comme tu le désires. Mieux vaut les placer sur des surfaces planes et solides pour pouvoir appuyer dessus efficacement.

- Avant de commencer la partie, décide qui commencera et dans quel ordre les joueurs joueront.
- Quand tu joues à des jeux en équipe, décide quelle équipe commencera, et qui jouera en premier dans chaque équipe.

COMMENT APPUYER SUR LES CIBLES :

1. Tiens la manette Hyper Dash par la poignée, comme sur l'illustration.
2. Place la grande ouverture autour de la cible et appuie sur la poignée jusqu'à ce que tu l'entendes cliqueter.

Pas besoin d'appuyer fort : cela n'améliorera pas ton score. La manette fonctionne grâce à des signaux sans fil que lui envoient les cibles.

QUAND TU ES PRÊT, APPUIE SUR UNE CIBLE !

Quand c'est à toi de jouer, appuie sur N'IMPORTE QUELLE cible à l'aide la manette Hyper Dash pour lui indiquer que tu es prêt à jouer. Ensuite, il suffit de suivre les indications – chiffre et couleur – jusqu'à ce que la voix te dise que le round est terminé et annonce ton score.

- Quand l'Hypervoix annonce le numéro du prochain joueur ou de la prochaine équipe (exemple : « Joueur 2 ! »), passe la manette à ce joueur, qui doit alors appuyer sur N'IMPORTE QUELLE cible pour indiquer qu'il est prêt.
- Dans les jeux par équipe, quand la voix dit « Suivant ! », passe la manette à ton coéquipier, qui doit être prêt à exécuter le prochain ordre.

ORDRES SPÉCIAUX

Pendant la partie, l'Hypervoix peut donner des Ordres spéciaux qu'il faut suivre.

Double !

Appuie sur la cible DEUX FOIS.

Triple !

Appuie sur la cible TROIS FOIS.

Avant-dernier !

Appuie sur l'AVANT-DERNIERE cible appuyée.

Avant-avant-dernier !

Appuie sur L'AVANT-AVANT DERNIERE CIBLE appuyée.

Calcule !

FAIS LE CALCUL pour identifier la cible sur laquelle tu dois appuyer.
* Exemple : « Calcule 4 plus 1 » signifie qu'il faut appuyer sur la cible 5 (4+1=5).
* Exemple : « Calcule 3 moins 2 » signifie qu'il faut appuyer sur la cible 1 (3-2=1).

Strike !

Appuie sur N'IMPORTE QUELLE cible SAUF la dernière frappée.
La voix indique ensuite le résultat, qui peut être un bonus ou une pénalité !

Bonus !

Exemple : « Bonus ! 1 cible en moins » signifie que tu auras 1 cible de moins à atteindre pour terminer le round. La tâche est plus facile !

Pénalité

Exemple : « Pénalité ! 2 cibles en plus ! » signifie que tu auras 2 cibles de plus à atteindre pour terminer le round. La tâche est plus difficile !

Bonus temps !

Le rythme ralentit pendant quelques secondes : profites-en !
Tu peux souffler un peu.

Pénalité temps !

Le rythme accélère pendant quelques secondes : seras-tu à la hauteur ?

Suivant !

Dès que tu entends « Suivant ! », passe la manette à ton coéquipier.

DÉCOMPTE DU SCORE

La manette Hyper Dash compte les points et l'Hypervoix annonce le vainqueur. L'Hypervoix est l'arbitre officiel de la partie, et elle ne se trompe jamais !

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ CONCERNANT LES PILES

- Les piles ne doivent être installées et remplacées que par des adultes.
- Ne rechargez pas des piles non rechargeables.
- Retirez les piles usagées ou à plat.
- Insérez correctement les piles en fonction des signes + et -.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.
- N'utilisez pas de piles rechargeables.
- Ne mélangez pas des piles alcalines, des piles ordinaires (carbone-zinc) ou des piles rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne mélangez pas de vieilles piles et des piles neuves.
- N'utilisez que les piles du type recommandé ou équivalent.
- Ne jetez pas les piles au feu : elles sont susceptibles d'exploser.
- Respectez les règles de sécurité lorsque vous jetez les piles.

POUR LES ADULTES : COMMENT REMPLACER LES PILES

1. Utilisez un petit tournevis cruciforme pour desserrer la vis du compartiment des piles (fig. 1). Retirez le COUVERCLE DES PILES.

Fig. 1

2. Tirez sur le RUBAN DES PILES pour faire sortir les 3 piles mortes.

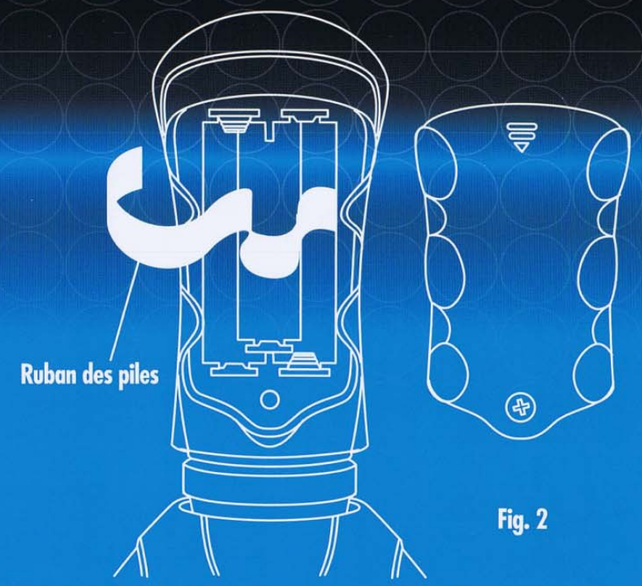


Fig. 2

3. Replacez le ruban des piles au fond du compartiment, comme indiqué (Fig. 2).

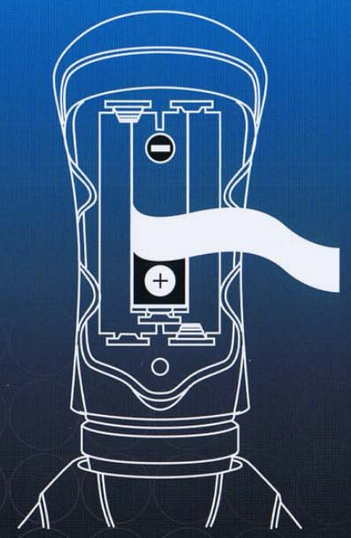


Fig. 3

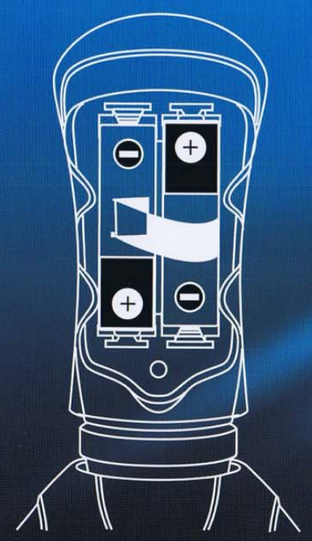


Fig. 4

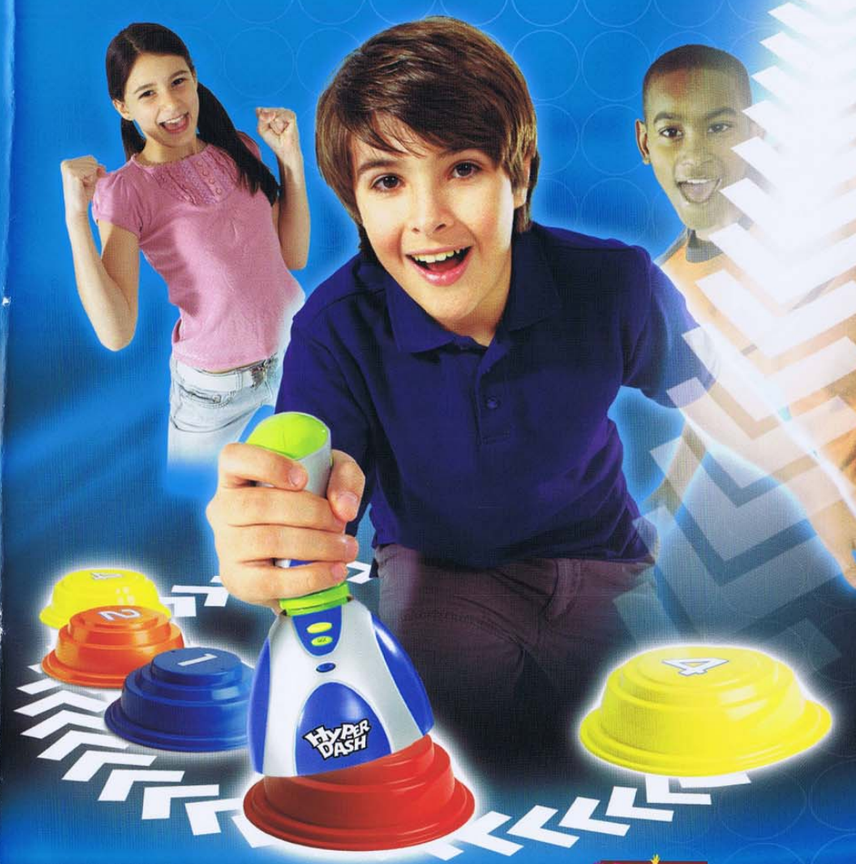
4. Placez 1 pile AA neuve au fond du compartiment, le côté + pointant vers le bas comme indiqué (Fig. 3). INSÉREZ-LA BIEN À FOND.

5. Repliez le ruban par-dessus la pile comme indiqué (Fig. 3).

6. Placez 2 piles AA neuves dans les deux autres emplacements, par-dessus le ruban, chacune pointant dans la direction indiquée (Fig. 4). *IMPORTANT : respectez la polarité des piles (+ et -).*

7. Remettez le couvercle en place en vous assurant que le ruban est plié à l'intérieur et ne dépasse pas. Revissez.

Attention : des modifications ou changements apportés à cet équipement sans approbation expresse de la partie responsable de sa conformité peuvent annuler l'autorisation qu'a l'utilisateur d'en faire usage.



0-3

Attention : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. Jeu fabriqué en Chine. Ce jeu nécessite 3 piles AA (LR6) non fournies. Photos non contractuelles. Les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

ASMODEE • 18 rue Jacqueline AURIOL • Quartier Villaroy B.P. 40119 • 78041 GUYANCOURT Cedex • France
www.asmodee.com

46001/4000-FR-ZA