

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

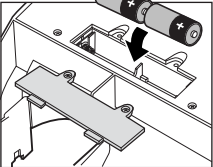




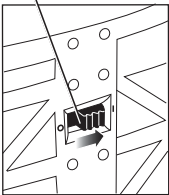
RÈGLES DU JEU
Conserver ces instructions car elles contiennent des renseignements importants.

BUT DU JEU
Marquer autant de buts que possible avec les Souafles. Le joueur qui a accumulé le plus de points après avoir attrapé le Vif d'Or gagne la partie!

INSTALLATION DES PILES :
Cette unité de jeu fonctionne avec 2 piles C.
1. Ouvrir le couvercle du compartiment des piles sous l'unité de jeu à l'aide d'un tournevis (non fourni).
2. Insérer les piles comme illustré. Bien respecter le sens des polarités (+) et (-)
3. Refermer le compartiment des piles et remplacer les vis.
Utiliser des piles alcalines, car elles durent plus longtemps.

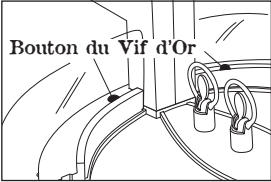


JOUONS!
1. Mettez l'INTERRUPTEUR DE MARCHE à la position «1» (marche). Les buts se mettent à tourner.
2. Orientez votre figurine vers les buts à l'aide de la poignée.
3. Quand vous appuyez sur le bouton, le bras de la figurine prend un Souafle (une des petites billes de plastique) et le lance devant lui.
4. Quand un Souafle entre dans un but, il déclenche le mécanisme de pointage au centre du but et ajoute 10 points à votre score. Le jeu garde automatiquement le score de chaque joueur.
5. Après deux minutes et demie de jeu sans but marqué, le jeu s'éteint automatiquement (le score des deux joueurs revient alors à zéro, le cas échéant). Pour remettre le jeu en marche, vous devez :
a) L'éteindre puis le rallumer.
b) Déclencher un des mécanismes de pointage en lançant un Souafle dans un but ou en y mettant un doigt.



LE VIF D'OR
1. La tour contient les deux Vifs d'Or à la fois. Ils doivent toujours être dans la chute arrière de la tour. (Référez-vous à la section portant sur INSTALLATION.)
ATTENTION : N'insérez pas d'autres objets que les Vifs d r dans la tour, et ne regardez pas dans celle-ci pendant que le jeu est en marche.
2. Pendant la partie, les joueurs doivent garder l'oeil ouvert pour le Vif d'Or. Il est lancé au hasard à partir de la tour, et les deux joueurs doivent essayer de l'attraper simultanément.
3. Si le Vif d'Or rebondit sur la surface de jeu d'un des joueurs ou sur le sol avant que quelqu'un l'attrape, il est retiré du jeu. Les joueurs continuent de jouer et attendent que le deuxième Vif d'Or entre en jeu.
4. Si les joueurs n'attrapent pas le deuxième Vif d'Or quand il est lancé, ils doivent cesser de lancer des Souafles. Tout en laissant fonctionner le jeu, ils doivent remettre les deux Vifs d'Or dans la chute arrière de la tour.
5. La partie se poursuit une fois que les Vifs d'Or ont été remis dans la chute arrière de la tour.

6. Quand un joueur attrape le Vif d'Or, il appuie sur le bouton du Vif d'Or de son côté du terrain, ce qui termine la partie.
7. Le joueur qui attrape le Vif d'Or gagne 150 points. Le jeu additionne les scores finaux, annonce la Maison du gagnant (c'est-à-dire Gryffondor ou Serpentard) et le score du gagnant. Il émet ensuite le son de la Maison du perdant et annonce son score.
8. Si vous appuyez sur un des boutons du Vif d'Or après que les scores finaux ont été annoncés, ceux-ci seront répétés.
9. Si ni l'un ni l'autre des joueurs n'a attrapé le Vif d'Or au moment où le score atteint 10 000 points, la partie est automatiquement terminée.



Enfourchez votre balai, et que la partie commence!

PROBLÈMES ET SOLUTIONS
Si le jeu ne se met pas en marche :
Assurez-vous que les piles ont été insérées correctement dans le compartiment. Le moteur ne fonctionne **pas** si les pattes de la tour ne sont pas complètement insérées dans les fentes du terrain. Assurez-vous que la tour est bien en place.

Si le bras de la figurine ne fonctionne pas :
1. Assurez-vous que la poignée est complètement insérée dans le socle de la figurine.
2. Assurez-vous que le bras est bien aligné pour le départ. S'il n'est pas horizontal quand il ne bouge pas (référez-vous à l'INSTALLATION pour voir la position correcte), tournez-le avec votre doigt dans la direction opposée à celle vers laquelle il se dirige quand il effectue un lancer. Le bras devrait reprendre la bonne position après une rotation complète.

Si les Souafles ne sont pas lancés correctement vers la figurine :
1. Assurez-vous que le socle de la figurine est complètement inséré dans le terrain; il doit y être emboîté.
2. Tournez la figurine vers l'extrémité de l'arc à l'aide de la poignée. Les Souafles devraient alors bien tomber dans le creux à la base de la figurine.

Si aucun son n'est émis ou si les buts ralentissent :
1. Éteignez puis rallumez le jeu pour le réenclencher.
2. Si le problème persiste, remplacez les piles.

Si le jeu ne signale pas les points marqués quand des Souafles entrent dans les buts :
1. Retirez les buts et les mécanismes de pointage du terrain puis réassemblez le tout. Assurez-vous que chaque élément est complètement inséré dans la fente à laquelle il correspond.
2. Si le problème persiste, remplacez les piles.

Si le Vif d'Or n'est pas lancé :
1. Éteignez le jeu (le pointage retombera à zéro).
2. Assurez-vous d'avoir mis les Vifs d'Or dans la chute arrière de la tour.
3. Assurez-vous que les deux moitiés de la tour sont assemblées correctement : il ne doit pas y avoir de jour entre les éléments.
4. Assurez-vous que rien n'obstrue la zone de lancement ou la chute dans la tour.

Pour plus d'informations, merci de contacter le Service clients de Mattel.

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES
Des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le jouet (produit). Pour éviter tout écoulement des piles :
• Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves ou différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
• Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
• Enlever les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période. Ne jamais laisser des piles usées dans le jouet (produit). Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter les piles au feu. Les piles pourraient exploser ou couler.
• Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
• Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.
• Ne pas recharger des piles non rechargeables.
• Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet (produit) avant chargement.
• En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte.

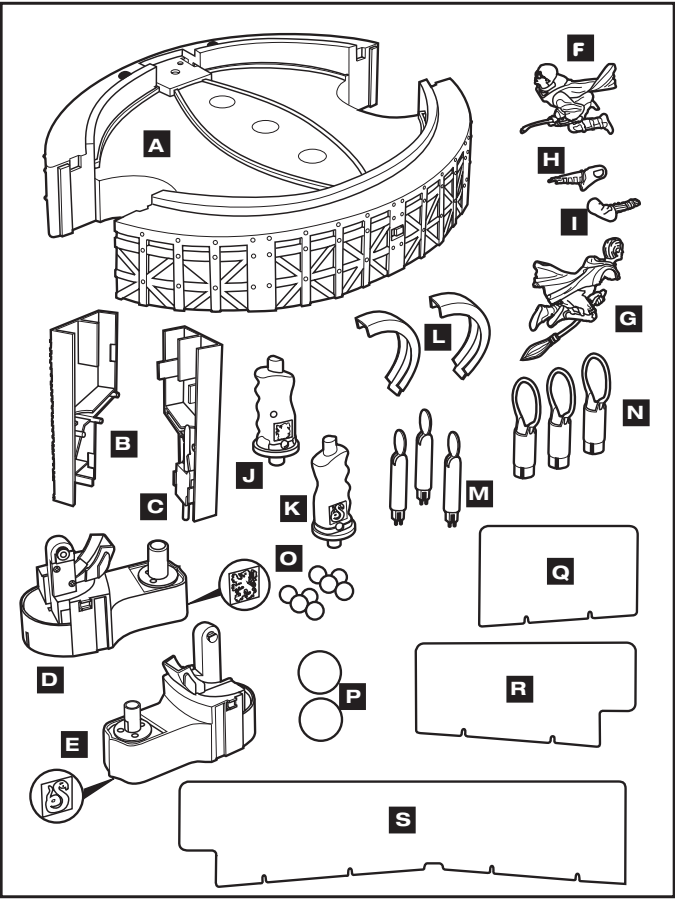


	8+
	2

GAME INSTRUCTIONS • RÈGLES DU JEU

GAME CONTENTS
1 Playing Field (A)
1 Tower – 2 pieces (B, C)
2 Figure Bases (D, E)
2 Figures (1 Harry Potter™, 1 Draco Malfoy™) (F, G)
2 Figure Arms (H, I)
2 Handles (J, K)
2 Quaffle Chutes (L)
3 Scoring Mechanisms (M)
3 Hoops (N)
8 Quaffles (O)
2 Golden Snitches (P)
3 Plastic Shields (Q, R, S)
1 Instruction Sheet
Please remove all components from package and compare them to the component list. If any items are missing, please contact your local Mattel office.

CONTENU :
1 terrain de jeu (A)
1 tour – 2 éléments (B et C)
2 socles pour figurine (D et E)
2 figurines (1 Harry Potter et 1 Drago Malefoy) (F et G)
2 bras pour figurine (H et I)
2 poignées (J et K)
2 chutes pour Souafles (L)
3 mécanismes de pointage (M)
3 buts (N)
8 Souafles (O)
2 Vifs d'Or (P)
4 boucliers en plastique (Q, R, S)
1 feuille d'instructions
Retirez tous les éléments de la boîte et comparez-les au contenu illustré ci-dessus. Si un élément manque, merci de contacter le Service clients de Mattel.



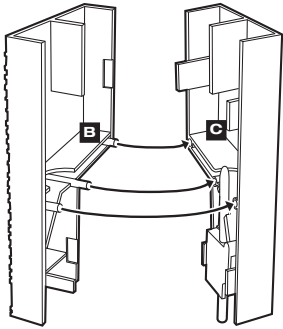
© 2003 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963.
We are dedicated to quality products.
CONFORME AUX NORMES DE SÉCURITÉ.
Nous nous engageons à livrer des produits de qualité.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. HARRY POTTER et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques de commerce et © de Warner Bros. Entertainment Inc. Droits d'édition de Harry Potter © JKR. (s03)

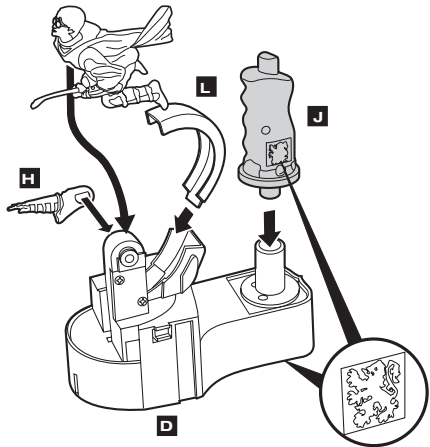
SET-UP • INSTALLATION

1.



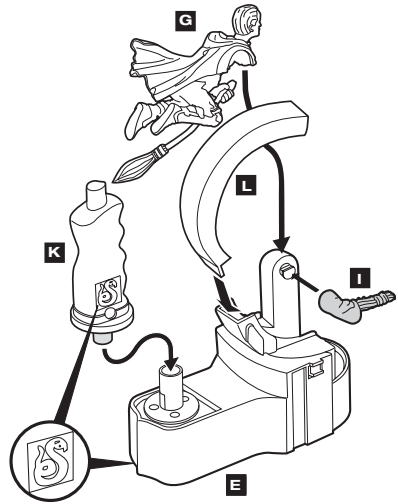
F

2.



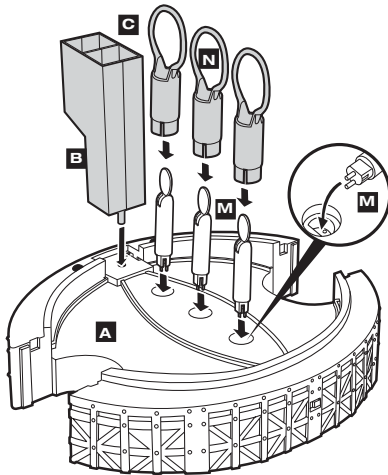
D

3.



E

4.

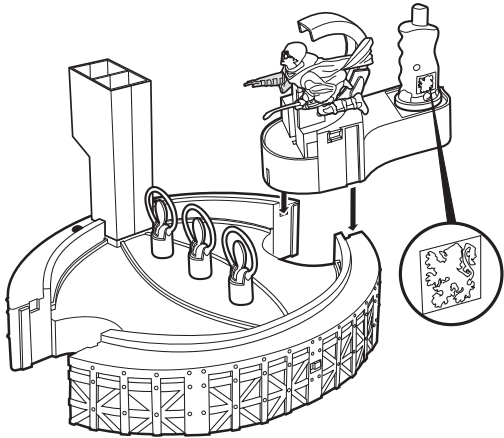


B

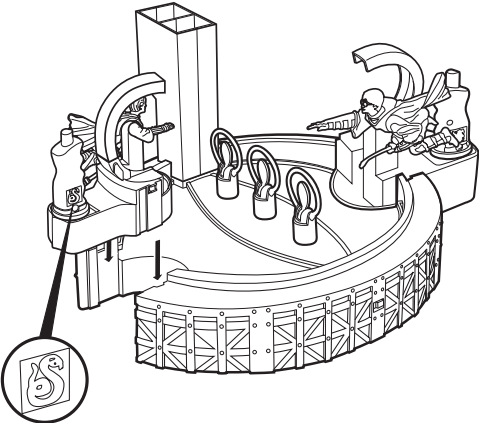
C

A

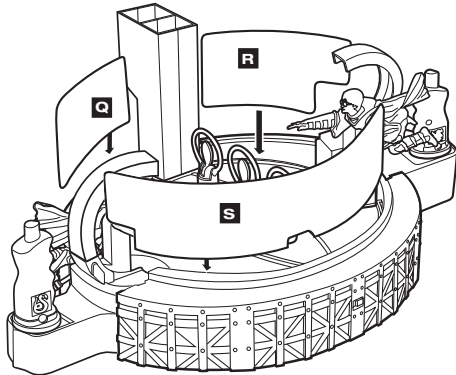
5.



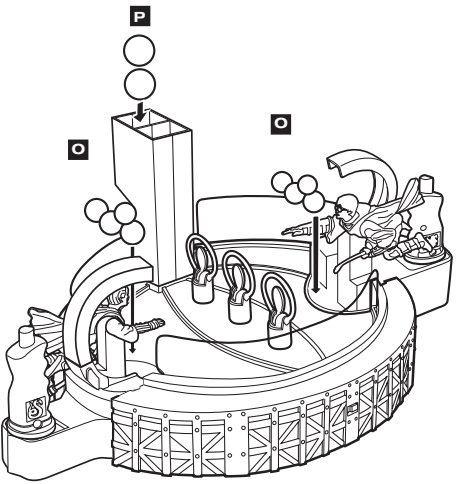
6.



7.



8.



ENG



GAME INSTRUCTIONS

Keep these instructions for future reference as they contain important information.

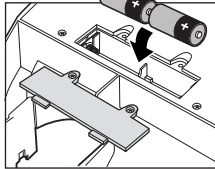
OBJECT

Score as many Quaffles as you can. The player with the most points after catching the Golden Snitch™ wins the game!

INSTALLING BATTERIES

This game unit requires 2 "C" batteries.

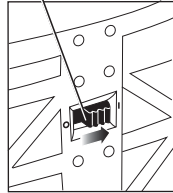
1. Open the battery compartment door on the bottom of the unit using a screwdriver (not included).
2. Insert batteries as shown. Match direction of "+" and "-" terminals.
3. Close the battery compartment and replace the screws.



LET'S PLAY!

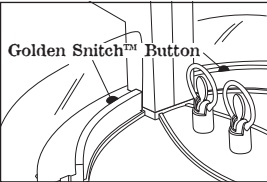
1. Flip the START SWITCH to the "1" (ON) position. The hoops will start spinning.
2. Use the handle to aim your Figure at the hoops.
3. Pressing the button causes the Figure's arm to scoop up a Quaffle (one of the small, plastic marbles), and throw it forward.
4. When a Quaffle passes through a hoop, it will trip the scoring mechanism in the center of the hoop and add 10 points to your score. The game automatically keeps track of each player's score.
5. After two and a half minutes of game-play with no scoring, the game automatically shuts off (this zeroes out both players' scores, if any). To reactivate the game you must do one of the following:
 - a) Turn the game off and then on again.
 - b) Trigger one of the scoring mechanisms. You may do this by shooting a Quaffle through a hoop or by simply tripping the mechanism with your finger.

Start Switch



THE GOLDEN SNITCH™

1. The tower holds two Golden Snitches at a time. These should always be loaded in the back chute of the tower (see SET-UP).
- CAUTION :** Do **not** insert any objects other than Golden Snitches into the tower, or look down the tower while the game is running.
2. During the game, players must remain alert for the appearance of the Golden Snitch™. It randomly launches from the tower and both players must simultaneously try to catch it.
3. If the Golden Snitch™ bounces off either the playing surface or the floor before someone can grab it, that Golden Snitch™ is out of play. The players resume their game and must wait for the next appearance of the Golden Snitch™.
4. If the players fail to catch the second Golden Snitch™ when it pops out, both players must stop shooting Quaffles - but leave the game running - while they reload the two Golden Snitches in the back of the tower.
5. Once the Golden Snitches have been reloaded, the players may resume their game.
6. When a player catches the Golden Snitch™, he or she presses the Golden Snitch™ Button on his or her side of the Field, and this ends the game.



7. The player who catches the Golden Snitch™ earns 150 points. The game adds up the final scores and announces the winning house (either Gryffindor™ or Slytherin™), followed by that player's score. Next comes the announcement of the losing house and that player's score.
8. Pressing either Golden Snitch™ button after the final score will repeat the score.
9. If neither player catches the Golden Snitch™ by the time the score reaches 10,000 points, the game automatically ends.

And with that, mount your brooms and get the match underway!

TROUBLESHOOTING

If the game unit fails to activate:

1. Check the battery compartment to verify that the batteries have been inserted correctly.
2. The motor will **not** run unless the tabs on the tower have been fully inserted into the slots on the Field. Verify that the tower is properly positioned.

If the Figure's arm does not work:

1. Make sure the Handle has been fully inserted into the Figure Base.
2. Make sure the arm is in the correct starting alignment. If the arm is not horizontal when at rest (see SET-UP to see the proper position), use your finger and rotate the arm opposite the direction that it moves when shooting. The arm should return to the correct position after a complete rotation.

If the Quaffles do not feed properly to the Figure:

1. Make sure that the Figure Base has been fully inserted into the Field. You will know this when it snaps into place.
2. Use the Handle and twist the Figure to the extreme ends of its arc. This should feed more Quaffles into the trough at the base of the Figure.

If the sound stops or the rotation of the hoops slows:

1. Turn the game off then on to reset the unit.
2. If the problem persists, replace the batteries.

If the game fails to score Quaffles when they pass through the hoops:

1. Remove the Hoops and Scoring Mechanisms from the Field, then reassemble. Make sure that each piece is fully inserted into its slots.
2. If problems persist, replace the batteries.

If the Golden Snitch™ fails to launch:

1. Turn the game unit off (the score will be lost).
2. Make sure that you have loaded the Golden Snitches into the back hole of the tower.
3. Make sure that the two tower halves have been completely assembled - there should be no gaps between the pieces.
4. Make sure that nothing obstructs the launch passage or load chute within the tower.

For further technical support contact your local Mattel office.

BATTERY SAFETY INFORMATION

Batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your toy (product). To avoid battery leakage:

- Do not mix old and new batteries or batteries of different types: alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium).
- Insert batteries as indicated inside the battery compartment.
- Remove batteries during long periods of non-use. Always remove exhausted batteries from the toy (product). Dispose of batteries safely. Do not dispose of batteries in a fire. The batteries may explode or leak.
- Never short-circuit the battery terminals.
- Use only batteries of the same or equivalent type, as recommended.
- Do not charge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the toy (product) before charging.
- If removable, rechargeable batteries are used; they are only to be charged under adult supervision.