

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 ★★☆☆ modulaire 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





Un concours musical pour 1 à 4 joueurs de 4 à 7 ans

Auteurs : Kai Haferkamp

Conseillère pédagogique en musique : Dietlind Löbker

Design : ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Illustrations : Joachim Krause, illuVision

Rédaction : Jens Voigtländer

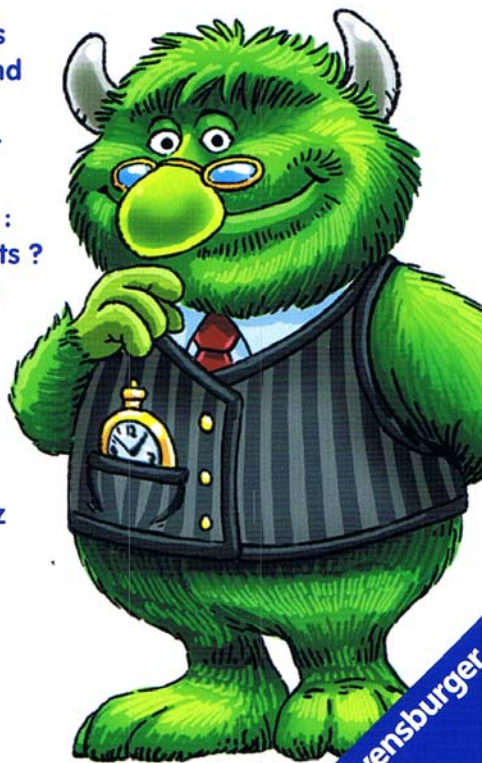
Production sonore : www.novosonic.com, www.locali.fr

Un petit tour et puis... en scène !

Tous les monstres du pays
veulent participer au grand
concours de musique.

Mais avant de monter sur
scène, il faut que votre
groupe fasse ses preuves :
Qui connaît les instruments ?
Qui chante les plus belles
chansons ?

Et qui se débrouille
le mieux à la batterie
et au xylophone ?
À la Music Academy des
p'tits monstres, découvrez
l'incroyable richesse de
l'univers musical !



4-7
ans



Chers parents,

Le jeu « Music Academy des p'tits monstres » fonctionne uniquement avec le lecteur tiptoi® de Ravensburger.

Il vous guide à travers le jeu et vous explique en détail ce que vous devez faire.

Avant la première partie, veuillez télécharger le fichier audio correspondant au jeu « Music Academy des p'tits monstres ».

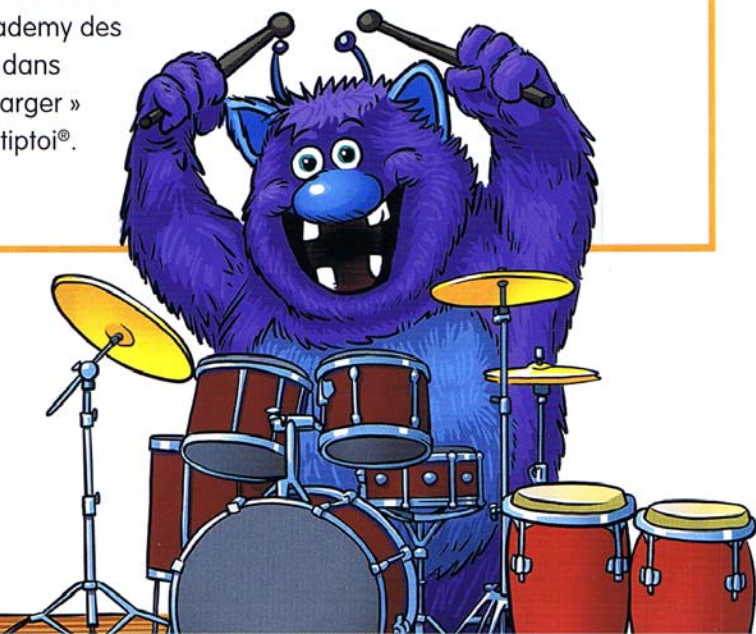
Une notice détaillée sur la façon de télécharger les données audio sur le lecteur accompagne le lecteur tiptoi®. En résumé :

Pour télécharger des fichiers audio sur le lecteur, vous avez besoin du logiciel « tiptoi® Manager ». Pour cela, branchez le lecteur sur votre ordinateur à l'aide du câble USB.

Une icône pour le transfert de données intitulé « tiptoi » apparaît. Ce support contient le fichier d'installation de « tiptoi® Manager » (pour Windows PC et Mac OS).

Si ce n'est pas encore le cas, veuillez installer « tiptoi® Manager » sur votre ordinateur. Lancez ensuite « tiptoi® Manager ».

Téléchargez le fichier audio pour « Music Academy des p'tits monstres » dans le menu « Télécharger » sur votre lecteur tiptoi®.



Contenu :

- 1 1 plateau de jeu en 4 parties représentant l'école de musique
- 2 5 planches Groupe
- 3 3 planches de jeux
- 4 1 pion et son socle

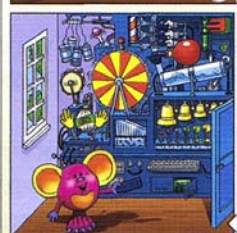


Tableau de bord

Ce tableau de bord, en bas du plateau, vous permet d'accéder aux principales fonctions du jeu.

Allumer



Pointez le lecteur tiptoi® sur le **picto « Marche / Arrêt »** pour activer le jeu.

Découvrir



Désirez-vous d'abord découvrir le jeu ?
Pointez sur le **picto « Découvrir »**, puis sur les différents éléments du jeu.
De plus, en mode « Découvrir », vous pouvez jouer librement de la batterie ou du xylophone à l'aide des planches de jeux. Pour cela, pointez sur la coche verte de la télécommande.

Lancer le jeu



Prêts pour vos grands débuts ?
Pointez sur le dé **pour commencer la partie**.

Infos



Le **picto « Infos »** vous permet d'obtenir des conseils et des remarques importantes. Au cours de la partie, il vous explique la règle du jeu de façon courte et claire.

Passer



Vous pouvez pointer à tout moment sur le **picto « Passer »** pour sauter les explications de tiptoi®.

Répéter



Vous pouvez pointer à tout moment sur le **picto « Répéter »** pour réécouter les dernières paroles de tiptoi®.

Mise en place

1. Assemblez les 4 parties parties du plateau de jeu au milieu de la table.
2. Choisissez chacun une planche Groupe et placez-la devant vous.
3. Gardez les 3 planches de jeux à côté du plateau.
4. Placez le pion Crocus, le directeur de l'école, sur la première marche en bas de l'escalier.
5. Mettez le lecteur tiptoi® en marche, puis pointez sur le picto « Marche / Arrêt » du plateau.

But du jeu

Le but du jeu consiste à préparer le mieux possible votre groupe de monstres pour sa grande entrée sur scène. Pour que le grand concert du soir se passe bien, Crocus, le directeur de l'école de musique, vous offre l'aide de ses 6 professeurs : chacun de ces monstres est un spécialiste de sa matière et partagera volontiers son savoir avec vous. Crocus va appeler chaque groupe à tour de rôle dans l'une des 6 salles. Dans chacune d'elles vous attendent des épreuves et des jeux divers dont il faudra venir à bout. Dès que vous aurez passé suffisamment d'épreuves, le moment tant attendu sera venu : Quelle prestation enthousiasmera le plus le public... ?

L'escalier de la gamme, au milieu du plateau tient une place importante dans le jeu. Le mieux est de vous familiariser d'abord avec les notes des différentes marches en mode « Découvrir ».



Présentation

1. Enregistrement et début du jeu

Après avoir pointé sur le picto « Marche / Arrêt », tiptoi® vous guide pour vous enregistrer. Une fois que vous avez tous choisi un groupe, pointez sur Crocus, le directeur de l'école, pour débiter la partie. Le premier joueur à s'être enregistré commence. La partie se poursuit ensuite dans l'ordre d'enregistrement des joueurs.

2. Trouver le lieu de l'épreuve

Au moment de jouer, Crocus fait entendre au joueur d'abord la note de la marche sur laquelle il se trouve actuellement, puis celle d'une autre marche. C'est dans la salle située à ce niveau que vous êtes attendus pour votre prochaine épreuve. Pointez alors avec tiptoi® sur la marche qui vous semble être la bonne. Une fois que vous l'avez trouvée, placez le pion Crocus dessus, puis pointez sur la porte de la salle correspondante. Si vous pointez sur la mauvaise marche, vous avez tout simplement le droit de réessayer. Si cette seconde réponse est encore fausse, Crocus vous dévoile dans quelle salle vous devez vous rendre.

3. Aperçu des différentes épreuves



L'atelier des instruments

À l'atelier, l'amusant Octavo s'occupe de remettre rapidement en état les instruments de musique cassés. Il connaît tous les instruments et peut vous en parler pendant des heures.

Jeu 1 : Retrouve l'instrument !

Octavo vous fait écouter l'un des nombreux instruments de l'école de musique des monstres. À vous de le retrouver.

Jeu 2 : Quiz instrumental.

Octavo teste vos connaissances et vous décrit un instrument. Si vous ne trouvez pas du premier coup de quel instrument il parle, il vous fournit des indices supplémentaires.

Jeu 3 : Famille d'instruments.

Certains instruments se ressemblent beaucoup et forment des familles. Réussirez-vous à trouver tous les instruments d'une famille donnée ?

Jeu 4 : Un peu d'ordre !

Octavo veut ranger son atelier et vous annonce une série d'instruments qu'il faut ranger dans la grande armoire. Saurez-vous tous les retrouver ?



Le salon classique

Dans le salon classique, Prof adore passer ses journées à écouter de grandes symphonies et autres œuvres pleines de sensibilité. Il vous racontera certainement avec plaisir ce qui, pour lui, rend ses morceaux préférés si particuliers.

Jeu 1 : Écoutez la musique !

Le Professeur possède une collection impressionnante de disques et vous fait écouter avec joie l'un ou l'autre sur son vieux Gramophone. Écoutez attentivement et découvrez les nombreuses facettes de la musique classique.

Jeu 2 : Comment sonne le morceau ?

Dans ce jeu, le Professeur veut savoir comment vous trouvez sa musique préférée : Est-elle lente ou rapide, vous rend-elle joyeux ou est-elle stimulante... ?



La salle de chant

Polly adore chanter. Et ce qu'elle aimerait par-dessus tout c'est qu'en plus de monstres aiment chanter comme elle et sa célèbre chorale des Mini-monstres. Pourquoi ne pas simplement l'accompagner... ?

Jeu 1 : Connais-tu cette chanson ?

Polly va vous faire écouter la mélodie d'une célèbre chanson. Si vous la connaissez, pointez sur le dessin correspondant sur l'une des planches de jeux.

Jeu 2 : Si on chantait... ?

Polly a choisi une chanson qu'elle aimerait interpréter avec sa chorale des Mini-monstres et avec vous. Ecoutez la chanson puis chanter avec la chorale.



Le studio d'enregistrement

Le studio d'enregistrement est le domaine de Presto, la tornade aux multibras. Son instrument préféré est le xylophone mais il enregistre également toutes sortes de choses dans son studio.

Jeu 1 : Plus aiguë ou plus grave ?

Presto joue à chaque fois deux notes sur son xylophone et vous devez décider si la seconde note est plus aiguë ou plus grave que la première.

Jeu 2 : Imité-moi !

Presto commence par jouer la note la plus grave de son xylophone, puis une autre. À toi de retrouver la seconde note que Presto a jouée et de pointer sur la bonne note du xylophone sur ta planche.

Jeu 3 : Jouer des mélodies au xylophone.

Presto choisit une des chansons au dos des planches Groupe et te demande de la jouer à l'aide de la planche Xylophone.

Jeu 4 : L'artiste qui est en toi.

Presto pense que tu n'es pas du tout un mauvais compositeur. Donne-lui un aperçu de tes talents et joue librement sur le xylophone !



L'espace des rythmes

L'espace des rythmes est le repère de Tempo. Il sera enchanté de vous raconter et de vous montrer toutes sortes de choses intéressantes sur ses instruments préférés de la famille des percussions.

Jeu 1 : Garde le rythme !

Tempo vous annonce une suite de rythmes sur l'une des planches de jeux. Prenez la planche avec la batterie et répétez cette série aussi bien que vous le pouvez.

Jeu 2 : Enchaînements.

Presto annonce une couleur. Frappez sur le fût correspondant. Presto en ajoute une autre. À vous de frapper le premier fût puis celui cité à l'instant par Presto, etc. Le jeu s'arrête après 8 enchaînements.

Jeu 3 : Montre ce que tu sais faire !

Presto est persuadé que tu as le rythme dans la peau. Montre-lui de quoi tu es capable et réalise un monstrueux solo sur la batterie !



La pièce des sons

**Le petit Phoni a l'oreille la plus fine de tous les monstres... !
Il collectionne tous les sons de la Terre. Pour cela, il a fabriqué
une fantastique machine à sons. Il vous laissera sûrement
l'utiliser. Demandez-lui !**

Jeu 1 : Qu'entends-tu ?

Phoni vous fait écouter 4 sons différents.
Après chacun d'entre eux, vous devez
pointer sur le bouton correspondant de
la télécommande.

Jeu 2 : Cacophonie.

Phoni vous fait entendre 4 sons différents
en même temps !
À vous de trouver tous les boutons corres-
pondants sur la télécommande !

Jeu 3 : Quels sons vont ensemble ?

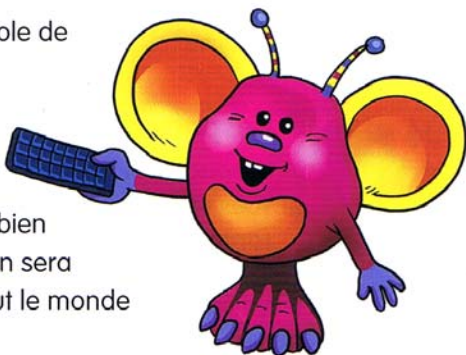
Phoni vous annonce une des quatre familles
suivantes : sons de la nature, moyens de
transport, cris d'animaux ou signaux d'aver-
tissement. Retrouvez-vous, le plus vite pos-
sible, 4 bons boutons sur la télécommande ?

Jeu 4 : L'intrus.

Phoni vous fait écouter 4 sons. Trois d'entre
eux appartiennent à la même famille.
L'un d'eux est un intrus. Le trouverez-vous
sur la télécommande ?

Fin de la partie

Lorsque vous aurez visité chaque salle de l'école de
musique une fois (à 4 joueurs, 2 des 6 salles
sont visitées deux fois), le directeur Crocus
vous appellera l'un après l'autre sur scène :
votre concert pourra alors commencer !
Selon vos performances durant la partie (combien
de points vous aurez cumulés), votre prestation sera
plus ou moins bonne. Mais n'ayez crainte, tout le monde
aura droit à des applaudissements !



Avec les voix de Laurent Pasquier, Damien Laquet et Dany Benedito.

© 2014 Jeux Ravensburger S.A.S.

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfstätt

www.ravensburger.com · www.tiptoi.fr