

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



Attention: Veuillez conserver ce document.
Il contient des informations importantes sur le produit.



Âge: à partir de 3 ans.

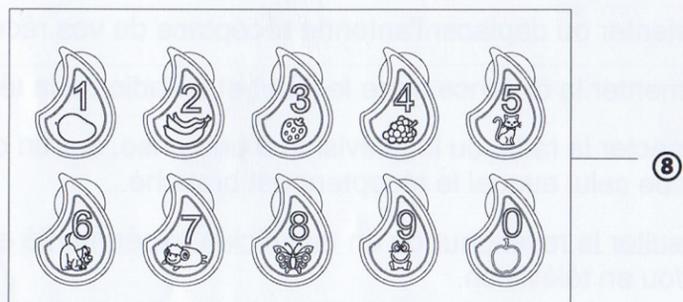
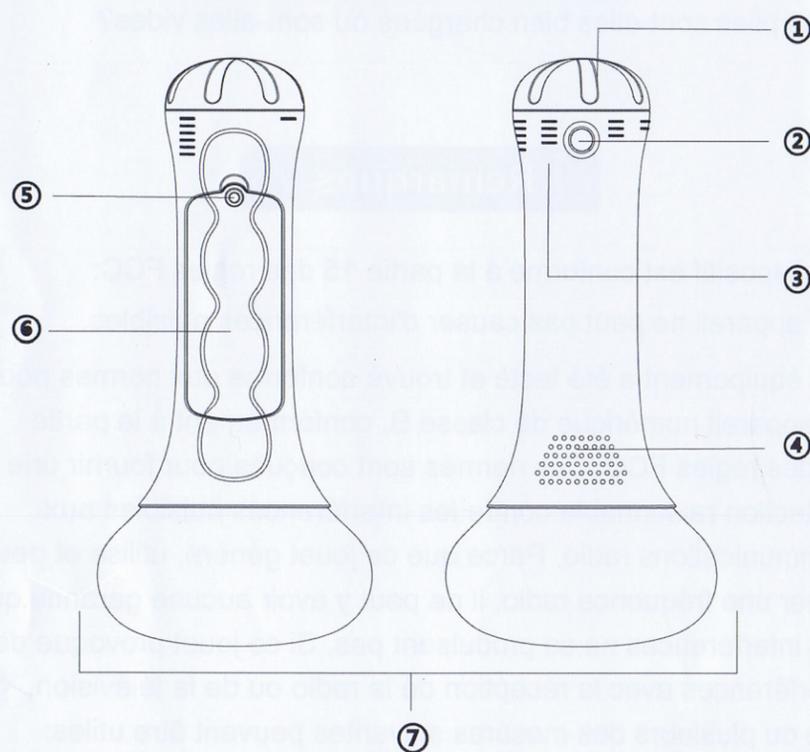
Nécessite 3 piles AAA non incluses

Funny Totem

Play, move & learn

Manuel d'utilisation

Liste des composants



- | | |
|----------------------|-----------------------|
| ① Bouton de Contrôle | ② Bouton Start |
| ③ Types de Jeux | ④ Haut-parleur |
| ⑤ Vis | ⑥ Couvercle des piles |
| ⑦ Totem | ⑧ Cibles (10 pièces) |

Batteries/Piles

Informations sur la sécurité des piles

Veuillez suivre les directives concernant l'usage des piles contenues dans cette section.

En cas de non respect de ces instructions la durée de vie des piles peut être raccourcie ou les piles peuvent fuir ou se rompre.

- Ne pas immerger le TOTEM.
- Toujours garder les piles hors de portée des enfants.
- Ne pas mélanger des piles nouvelles avec des piles usagées.
- Ne pas mélanger des piles de différents types: alcalines, standards ou rechargeables.
- Placer les piles en suivant les indications placées dans le compartiment à piles.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Retirer les piles rechargeables du produit avant des les mettre en charge.
- Toujours retirer les piles vides du produit.
- Retirer les piles durant les longues périodes d'inactivité.
- Si des piles rechargeables sont utilisées; elles ne peuvent être rechargées que sous la supervision d'un adulte.

Installation des piles

Le produit requiert 3 piles AAA (non incluses). Veuillez utiliser des piles alcalines pour des meilleures performances.

1. Retirer la vis du couvercle du compartiment à piles et retirer ensuite le couvercle.
2. Placer le ruban dans le fond du compartiment à piles comme montré sur la figure 1.

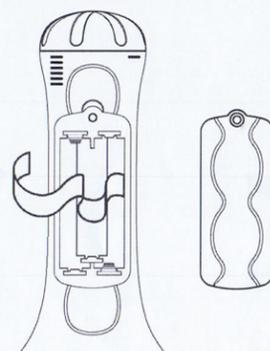


Fig. 1

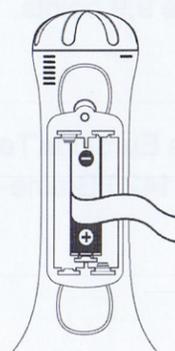


Fig. 2

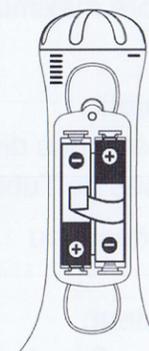


Fig. 3

3. Insérer une nouvelle pile AAA dans le fond du compartiment à piles en respectant la polarité indiquée.
4. Passer le ruban au dessus de la première pile comme montré sur la figure 2.
5. Placer 2 nouvelles piles AAA dans les espaces libres du compartiment à piles (toujours en respectant les polarités indiquées) comme montré sur la figure 3.
6. Refermer le couvercle du compartiment à piles avec la vis.

Remarque:

Veuillez tirer fermement sur le ruban des piles pour les retirer.

Mise en route

1. Power On / Off

- Appuyer sur le bouton START pour allumer le TOTEM.
- Rester appuyer sur le bouton START pour éteindre le TOTEM.
- Le Totem s'éteint automatiquement après 2 minutes d'inactivité.

2. Installer les cibles

Disperser et installer les cibles où vous le désirez. Elles peuvent être placées sur toute surface plane et solide (p.ex. table, mur, sol...). La distance entre les cibles dépend du niveau de difficulté recherché par le joueur.

3. Débuter un jeu

- Choisir un jeu

Tourner le bouton de contrôle pour choisir un jeu.

- Jouer un jeu

Appuyer sur le bouton Vert (start) pour jouer à un jeu.

Suivre les instructions de la voix afin de valider les cibles adéquates à l'aide du TOTEM.

4. Terminer un jeu

Un jeu se termine lorsqu'une mauvaise cible est validée.

Le score du joueur est alors annoncé.

- Appuyer sur le bouton Vert pour continuer le jeu.
- Tourner le bouton de contrôle pour débuter un autre jeu.

Comment jouer

Jeu 1 → Reconnaissance (couleur, nombre, fruit, animaux)

- Ecoute les indications du Totem. Ex.: "Pomme" ou "Chien".
- Identifie et valide la cible adéquate dans le temps imparti.
- Gagne 0.2 points par bonne réponse.
- Le score maximum est de 9,9 points.

Jeu 2 → Calculs (Addition & Soustraction)

- Ecoute les indications du Totem. Ex.: "9 + 5" ou "7 - 3".
- Calcule la réponse.
- Identifie et valide la cible adéquate dans le temps imparti.
- Gagne 0.2 points par bonne réponse.
- Le score maximum est de 9,9 points.

Jeu 3 → Calculs (Multiplication & Division)

- Ecoute les indications du Totem. Ex.: "2 x 7" ou "8 : 4".
- Calcule la réponse.
- Identifie et valide la cible adéquate dans le temps imparti.
- Gagne 0.2 points par bonne réponse.
- Le score maximum est de 9,9 points.

Jeu 4 → Mémoire

- Ecoute les indications du Totem. Ex.: "1" ou "7".
- Identifie et valide la cible adéquate.
- Souviens-toi des indications précédentes de la voix et valide les cibles adéquates dans l'ordre et dans le temps imparti.

| Indication | Contenu de l'indication | Cible(s) à valider |
|--------------|-------------------------|--------------------|
| Indication 1 | 3 | 3 |
| Indication 2 | 1 | 3 & 1 |
| Indication 3 | 4 | 3, 1 & 4 |
| | | |

- Gagne 0.5 points par bonne réponse.
- Le score maximum est de 9,9 points.

Jeu 5 → Logique (Le chiffre mystère)

- Le Totem sélectionne un nombre au hasard entre 0 et 9.
Ex.: "5" ou "3".
- Le joueur a 4 chances pour trouver le bon nombre dans un temps déterminé.
- Le Totem donne des indications "trop haut" ou "trop bas" pour aider le joueur.
- Gagne 0.2 points par bonne réponse.
- Le score maximum est de 9,9 points.

Jeu 6 → jeu en équipe

- Le jeu commence et le 1er joueur valide une cible de son choix.
- Le Totem annonce alors le tour du joueur suivant.
- Les joueurs valident, chacun à leur tour, les cibles dans un ordre croissant jusqu'à arriver à 9.
- Une fois arrivé à 9, les joueurs valident chacun à leur tour les cibles en ordre décroissant.
- Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur se trompe ou met trop de temps avant de valider une cible.

Ex.:

Le joueur 1 valide la cible 7 et passe le Totem au joueur 2.
Le joueur 2 valide la cible 8 et passe le Totem au joueur 3.
Le joueur 3 valide la cible 9 et passe le Totem au joueur 1.
Le joueur 1 valide la cible 8 et passe le Totem au joueur 2.

- Gagne 0.1 points par bonne réponse.
- Le score maximum est de 9,9 points.

Importateur:

E.K.'Team, une division de Eurokids'Team sa
Chaussée de Tubize 218, 1420 Braine-L'Alleud
www.ekteam.eu

Distributeur:

Asmodee Benelux

F.A.Q.

1. Puis-je utiliser le jeu si j'ai perdu des cibles ?

- Non, une partie de jeu de Funny Totem nécessite les 10 cibles pour être jouée. Veuillez conserver précautionneusement les 10 cibles.

2. Pourquoi mon Totem ne fonctionne-t-il pas ?

Veuillez vérifier les points suivants:

- Avez-vous placé des piles dans le Totem?
- Avez-vous correctement installé les piles dans le Totem?
- Les piles sont-elles bien chargées ou sont-elles vides?

Remarques

Ce dispositif est conforme à la partie 15 des règles FCC:

Cet appareil ne peut pas causer d'interférences nuisibles.

Cet équipement a été testé et trouvé conforme aux normes pour un appareil numérique de classe B, conformément à la partie 15 des règles FCC. Ces normes sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles aux communications radio. Parce que ce jouet génère, utilise et peut gêner une fréquence radio, il ne peut y avoir aucune garantie que ces interférences ne se produisent pas. Si ce jouet provoque des interférences avec la réception de la radio ou de la télévision, une ou plusieurs des mesures suivantes peuvent être utiles:

- Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice de vos récepteurs.
- Augmenter la distance entre le jouet et la radio ou la télévision.
- Connecter la radio ou la télévision à une prise, sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est branché.
- Consulter le revendeur ou un technicien expérimenté en radio et/ou en télévision.

Conserver cette notice.

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petites pièces.

Ne jeter pas ce jeu à la poubelle, mais amenez-le à un endroit qui organise le tri sélectif des déchets.