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 !

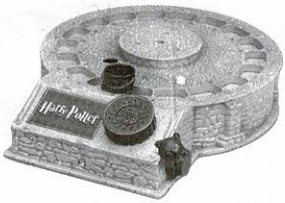
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

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

ÉQUIPEMENT



1 unité de jeu de lévitation

1 Harry Potter avec sa baguette

1 chaudron

1 cage cylindrique tournante

1 commande de rotation

1 grand anneau tournant

1 piège à corbeaux animé
(3 panneaux, 1 panier,
1 socle avec les corbeaux)

1 balai animé

1 guillotine animée

1 roue à aubes

1 double anneau tournant

1 cage labyrinthe à trois
niveaux (1 cage et 2 grilles)

1 triple anneau

1 roue à 4 bagues
(1 grille et 1 roue)

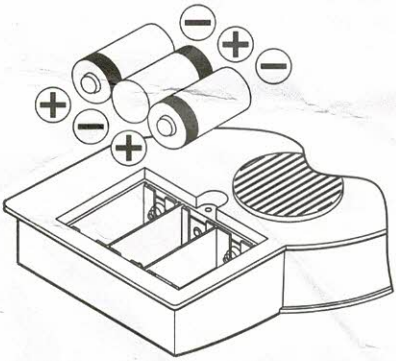
1 trou dans le mur

1 poignée-griffe

6 balles

INFORMATIONS SUR LES PILES

Ce jeu nécessite 3 piles alcalines de type C. Non fournies.



POUR CHANGER VOS PILES

1. Enlevez le compartiment à piles en utilisant un tournevis (non fourni)
2. Insérez 3 piles alcalines de type C, en vérifiant la polarité. Voir photo.
3. Replacez le couvercle des piles et revissez la vis.

Gardez ces instructions pour référence ultérieure car elles contiennent des informations importantes.

RECOMMANDATIONS

- Ne rechargez pas de piles non-rechargeables.
- Retirez les piles rechargeables du jeu avant de les recharger.
- Ne rechargez les piles rechargeables que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne mélangez pas des piles alcalines et standard (carbone - zinc), ou rechargeables (nickel – cadmium)
- Ne mélangez pas des piles neuves et usagées (remplacez toutes les piles en même temps).
- Seules des piles du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisées.
- Vérifiez que les piles sont insérées suivant la bonne polarité.
- Les piles épuisées doivent être enlevées du jeu.
- Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit.
- Jetez vos piles dans une endroit approprié
- Ne placez pas vos piles dans un feu, celles-ci pouvant exploser ou fuir
- Les piles doivent être changées quand les sons ou les mouvements faiblissent

© 2001 Mattel, Inc. Tous droits réservés. Le logo Mattel est une marque de Mattel, Inc.
HARRY POTTER, characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros.
(s01)
Fabriqué en CHINE.

PRÉPARATION

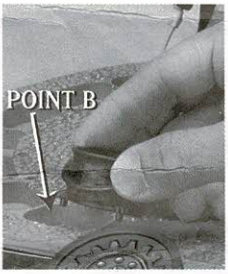
★ Insérer 3 piles alcalines de type C (non fournies) sous l'unité de jeu. (Voir les informations sur les piles).

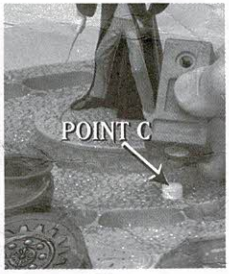
★ Fixer la poignée-griffe à droite du panneau de contrôle.

★ Fixer la figurine de Harry Potter au centre de l'unité (Point A – voir photo)

★ Fixer le chaudron près de Harry (Point B – voir photo), l'anse du chaudron face à l'extérieur.

★ Fixer la commande de rotation sur sa cheville (Point C – voir photo), l'ouverture face à l'extérieur.

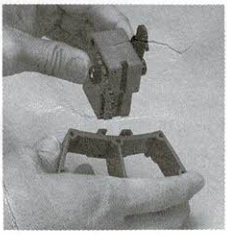


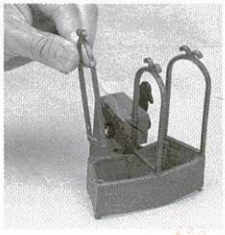


★ Assembler les pièces des obstacles suivants :

LE PIÈCE À CORBEAUX

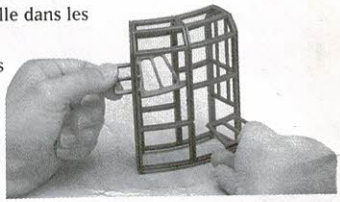
Faire glisser le support avec les corbeaux dans la glissière à l'arrière du panier. Fixer les 3 panneaux de la cage sur le dessus du panier. Voir photo.





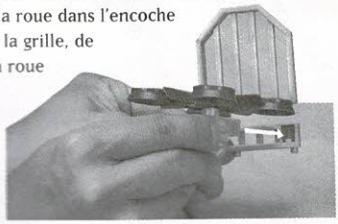
CAGE LABYRINTHE À TROIS NIVEAUX

Fixer chaque grille dans les encoches des barres verticales en haut et en bas de la cage. Voir photo.

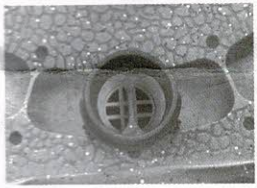


ROUE À QUATRE BAGUES

Fixer la base de la roue dans l'encoche placée au bas de la grille, de façon à ce que la roue puisse tourner. Voir photo.



★ Tourner le CADRAN (sur le tableau de contrôle), afin que L'AIR MAGIQUE (la force qui soulève la balle) arrive juste sous le chaudron.

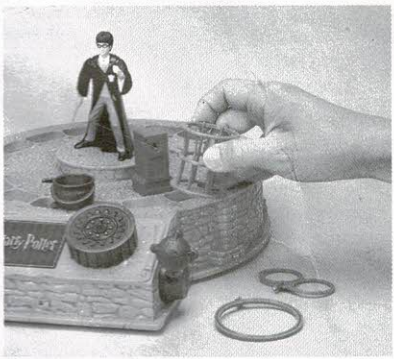


CONSTRUIRE LE PARCOURS

Tu détermines quel parcours la balle va réaliser en combinant une série d'obstacles. Tu peux faire coexister jusqu'à sept obstacles sur un même parcours.

★ Tu peux fixer l'un des trois obstacles suivants sur la commande de rotation :

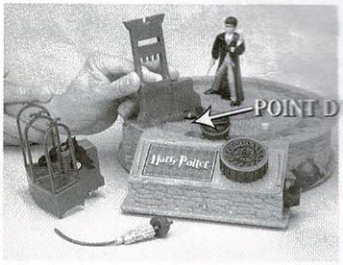
- Double anneau tournant
- Cage tournante
- Grand anneau tournant

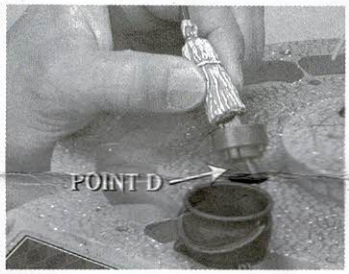


NOTE : lorsque tu insères une pièce tournante sur la commande, vérifie qu'elle est en position verticale avant de commencer à

★ Tu peux placer l'un des trois obstacles animés suivants à l'emplacement Animation (Point D) :

Balai animé
Guillotine animée
Piège à corbeaux animé





NOTE : lorsque tu fixes une pièce animée sur l'unité, vérifie que sa base est bien insérée dans l'encoche. Voir photo.

★ On peut fixer les obstacles suivants n'importe où sur le plateau, sauf sur la commande de rotation et sur l'emplacement Animation :

Roue à quatre bagues
Trou dans le mur
Roue à aubes
Cage labyrinthe à trois niveaux
Triple anneau

★ Afin de pouvoir jouer rapidement, essaie de venir à bout des trois parcours que nous proposons. Utilise les photos (sur le côté) pour construire le plus facile (Parcours 1) et entraîne-toi pour parvenir jusqu'au plus difficile (Parcours 3). Lorsque tu maîtrises ces trois parcours, arrange les obstacles différemment pour construire ton propre parcours.

Parcours 1 - facile

Parcours 2 - moyen

Parcours 3 - difficile

BUT DU JEU

MODE SOLO

Mets la balle en lévitation hors du chaudron et fais-lui faire le parcours que tu as construit, en la dirigeant à travers chaque obstacle. Il faut la faire revenir dans le chaudron le plus vite possible.

MODE À PLUSIEURS JOUEURS

A l'issue de trois manches, il faut avoir obtenu deux fois le meilleur classement. Lorsque vous jouez à plusieurs, nous vous conseillons de faire une première manche plutôt facile (3 obstacles), une seconde plus difficile (5 obstacles), et une dernière manche plus complexe (7 obstacles).

Avant la première manche, les joueurs choisissent quel joueur construit le premier parcours. Ensuite, le vainqueur de la manche installe le parcours de la manche suivante. Chaque joueur doit accomplir le même parcours à chaque manche.

NIVEAUX DE JEU

Il est conseillé d'établir des règles pour chaque niveau de jeu avant de commencer. Nous suggérons les lignes de conduite suivantes :

DÉBUTANTS: si la balle sort du jeu, remets-la en jeu à l'endroit précis où elle est sortie.

CONFIRMÉS: si la balle sort du jeu, ton tour est terminé. Tu es pire qu'un Cracmol. Éteins le jeu. Si vous jouez à plusieurs, passe l'unité au joueur suivant. Remets la balle dans le chaudron, et tourne le cadran pour ramener l'air magique sous le chaudron. Remets le jeu en marche.

NOTE: Les joueurs ne doivent pas toucher ou diriger la balle avec leur main. Si vous surprenez un joueur qui le fait, il est éliminé de cette manche.

JOUONS

Il est temps d'installer le parcours ! Choisis les obstacles à travers lesquels Harry doit faire passer la balle. Tu ne peux pas en placer plus de sept sur le parcours. Laisse assez d'espace entre chaque obstacle afin qu'ils ne se touchent pas. Bonne chance !

★ D'abord, place la balle dans le chaudron.

★ Vérifie qu'Harry est face au chaudron et que la poignée-griffe est en position basse. Voir la photo.

- Tu diriges la balle de haut en bas en utilisant la poignée, et tu la fais tourner autour du parcours dans le sens des aiguilles d'une montre avec le cadran.

- Mets le jeu en marche en utilisant le bouton on/off situé sur le panneau de contrôle sur l'unité de jeu. (Voir photo). Tu dois entendre une petite mélodie.

- Lève la poignée pour soulever la balle au dessus du chaudron. La voix de ton sorcier entraîneur va s'élever pour dire « Fais le tour le plus vite possible. » Le minuteur est ALORS déjà en route ! Tu as 3 MINUTES pour terminer le parcours.

- Tourne le cadran vers la droite pour diriger la balle dans le sens des aiguilles d'une montre autour du parcours. Utilise la poignée et le cadran en même temps pour diriger la balle à travers chaque obstacle, l'un après l'autre.

- Bien que tu disposes de 3 minutes pour terminer le parcours, essaie de ramener la balle dans le chaudron aussi vite que possible.

- Lorsque tu as terminé le parcours, la voix du sorcier entraîneur t'annonce le temps que tu as réalisé et ton classement.

NOTE : tu dois amener l'air magique sous le chaudron pour arrêter le minuteur et terminer le jeu. Sinon, tu n'entendras pas ton score final.

- Pendant que tu réalises ton parcours, si tu entends la voix dire « Performance honteuse. Entraînement conseillé », tu as dépassé le temps alloué. Ton tour est terminé. Baisse la poignée et remets la balle dans le chaudron. Si tu joues contre d'autres joueurs, passe le jeu au joueur suivant, et remets la balle dans le chaudron. La manche suivante commence immédiatement !

NOTE : si tu n'entends pas la petite mélodie ou la voix lorsque tu commences une nouvelle

LE GAGNANT (MODE À PLUSIEURS JOUEURS)

Le joueur qui obtient le classement le plus élevé (temps) au cours de deux manches sur trois est le vainqueur.

NAVIGUER A TRAVERS LES OBSTACLES

NOTE : manipule les balles avec précaution, afin de ne pas diminuer leur capacité à voler (ne les écrase pas, ne les serre pas trop fort...)

BALAI ANIMÉ

Ne peut être placé qu'au point D.

Amène la balle autour de la poignée du balai dansant.

NOTE : lorsque le balai fait partie du parcours, ne place aucun autre obstacle avant lui.

GUILLOTINE ANIMÉE

Ne peut être placée qu'au point D.

Lorsque tu l'insères, maintiens la lame en haut de la guillotine afin que le picot se mette en place. Fais passer la balle à travers la guillotine en évitant de la trancher !

LE PIÈGE À CORBEAUX

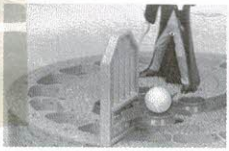
Ne peut être placé qu' au point D.

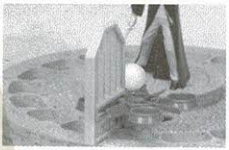
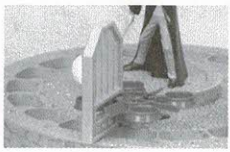
Fais passer la balle à travers la cage en évitant les coups de bec des corbeaux.

La roue à quatre bagues

Peut être placé n'importe où sur le parcours

Amène la balle sur l'une des quatre bagues de la roue. Puis, fais tourner la roue en utilisant la force de l'air magique, afin de faire passer la balle de l'autre côté de la grille. Une fois que la balle est de l'autre côté, fais passer la balle hors de la roue pour continuer le parcours.



NOTE : lorsque la roue fait partie du parcours, vérifie qu'il y a suffisamment d'espace afin que la roue puisse tourner.

Trou dans le mur

Peut être placé n'importe où sur le parcours

Fais passer la balle à travers l'ouverture du mur. Et ne le fais pas trembler !

Roue à aubes

Peut être placé n'importe où sur le parcours

Fais passer la balle à travers le trou de la roue en utilisant la force de l'air magique pour tourner la roue et aligner le trou et la porte.

Double anneau pivotant

Ne peut être placé que sur la commande de rotation

Fais passer la balle à travers les deux anneaux pivotants.

Cage tournante

Ne peut être placé que sur la commande de rotation

Pendant que la cage tourne, dirige la balle à travers la cage, puis fais-la revenir et ressortir.

NOTE : si la rotation de la cage ne permet pas à la balle de passer au travers, change son orientation.

Grand anneau tournant

Ne peut être placé que sur la commande de rotation

Passe la balle à travers l'anneau tournant.

Cage labyrinthe à trois niveaux

Peut être placé n'importe où sur le parcours

Fais passer la balle dans l'ouverture du bas de la cage et dirige-la à travers le labyrinthe pour sortir par l'ouverture du haut.

Triple anneau

Peut être placé n'importe où sur le parcours

Fais slalomer la balle à travers les 3 anneaux.

Lorsque tu maîtrises ces épreuves, crée ton propre parcours en associant autrement les différentes pièces.

Les points

Voici la liste des classements et leur temps correspondants.

Temps	Classement
2:45 +	Cracmol
2:30 +	Première année
2:15 +	Sorcellerie moyenne
2:00 +	Préfet
1:45 +	Préfet en chef
1:30 +	Sorcier
1:15 +	Grand magicien
0:45	Grand maître

S'il y a égalité

(Pour un mode à plusieurs joueurs)

Lorsqu'il y a égalité, jouer la manche suivante avec le même parcours comme épreuve de vitesse. Le joueur qui obtient LE MEILLEUR TEMPS est le vainqueur.