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

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS DU JEU PLUS UN

Le jeu électronique Plus Un est garanti par la compagnie Milton Bradley à son premier acheteur contre tout vice de fabrication ou toute défectuosité des matériaux (piles exceptées) pour une période de 90 jours à partir de sa date d'achat, s'il est utilisé dans des conditions normales.

Cette garantie est nulle si le jeu Plus Un a été endommagé par un accident ou à la suite de négligence, mauvais usage, emploi abusif, entretien incorrect ou toute autre cause qui n'est pas due à des défauts de fabrication ou des matériaux.

La compagnie Milton Bradley ne pourra jamais être tenue responsable de la perte d'utilisation du jeu Plus Un, ni des frais indirects, dépenses ou dommages résultant d'une telle perte d'utilisation. Certains états ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des dommages indirects et il se pourrait donc que ce qui précède ne s'applique pas à vous.

Pendant la période de la garantie, le jeu Plus Un sera réparé ou remplacé par un jeu remis à neuf, de qualité équivalente (à la discrétion de Milton Bradley) sans frais pour l'acheteur, lorsqu'il le renverra port payé, avec une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. En cas de remplacement, le nouveau jeu Plus Un sera garanti pour 90 jours.

Cette garantie vous donne des droits légaux précis et il se pourrait que vous ayez d'autres droits qui varieraient d'un état à un autre.

Instructions générales

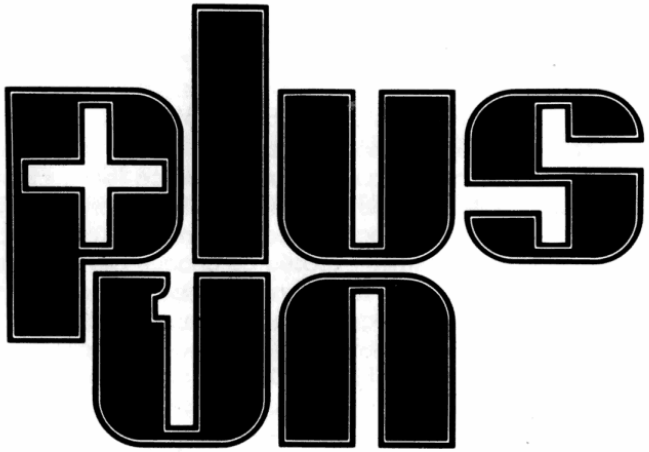
IMPORTANT – Avant de renvoyer le jeu Plus Un pour le faire réparer, nous vous conseillons de vérifier son fonctionnement avec des piles neuves et bien chargées. Même des piles neuves peuvent être défectueuses ou trop faibles et cela est souvent suffisant pour entraîner un mauvais fonctionnement du jeu.

INSTRUCTIONS DE MISE À LA POSTE
PRIÈRE DE LES LIRE ATTENTIVEMENT
ET DE CONSERVER CES RENSEIGNEMENTS
IMPORTANTS POUR LES CONSULTER PLUS TARD

ENLEVEZ LES PILES – NE LES RENVOYEZ PAS AVEC LE JEU

Si vous avez gardé l'emballage d'origine, remettez le jeu Plus Un dans sa boîte. Si ce n'est pas possible, enveloppez soigneusement l'ordinateur en prenant bien soin de l'entourer d'une quantité suffisante de bourre. Veuillez nous envoyer en même temps une courte description du problème, ainsi que votre adresse de retour. Affranchissez et assurez la boîte avant de la mettre à la poste. N'oubliez pas de bien l'adresser de la façon indiquée ci-dessous. N'envoyez jamais de piles avec le jeu Plus Un.

MILTON BRADLEY CANADA, INC.
ATTN: SERVICE À LA CLIENTÈLE
7615, CHEMIN BATH
MISSISSAUGA, ONTARIO
L4T 3T1



Pour 2 joueurs ou plus

Plus Un est un jeu électronique fascinant qui plaira sûrement à toute la famille! Placez d'abord l'ordinateur électronique à quatre faces triangulaires à n'importe quel endroit sur le tableau de jeu. Mettez-le en marche, puis faites-le culbuter une seule fois sur n'importe quelle case adjacente sur le tableau de jeu. Votre adversaire doit ensuite ramener l'unité à son point de départ (en la basculant), puis il doit la faire culbuter **UNE FOIS DE PLUS** sur n'importe quelle case voisine sur le tableau de jeu. La partie continue de cette façon; les participants jouent à tour de rôle et, à chaque coup, ils ajoutent **UN AUTRE RENVERSEMENT** au parcours toujours croissant de culbutes. Ecoutez bien les tonalités de guidage de l'unité Plus Un et surveillez ses capuchons colorés pour mieux suivre ses déplacements. Si vous attendez trop longtemps ou si vous vous écartez du bon chemin, Plus Un vous fera entendre le son "RAZZ" qui vous avertit que vous avez été éliminé! Plus Un n'oublie jamais aucune de ses culbutes. . .et vous devez, vous aussi, bien vous en rappeler si vous voulez devenir un champion de Plus Un. Un autre avantage du jeu Plus Un, c'est que vous pouvez l'utiliser sans son joli tableau. Faites alors culbuter l'ordinateur sur une surface unie ou passez-le de main à main à vos adversaires, en vous souvenant cependant de toutes ses culbutes. Ces deux façons de jouer sont également passionnantes!

BUT:

Etre le dernier joueur qui n'a pas été éliminé par le son "RAZZ"; pour gagner la partie, vous devez répéter toutes les culbutes de l'unité Plus Un effectuées par vous et votre ou vos adversaires.

CONTENU:

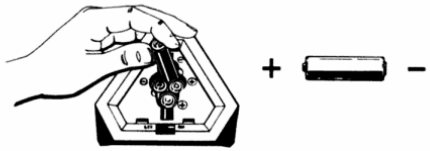
- 1 unité Plus Un à quatre faces, l'ordinateur électronique
- 1 dépliant d'instructions
- 1 beau tableau de jeu

PRÉPARATIFS ET INSERTION DES PILES:

Vous aurez besoin de quatre piles "AA" (qui ne sont pas fournies) pour utiliser l'ordinateur Plus Un. Pour mieux profiter de l'unité et pour en jouir plus longtemps, nous vous conseillons d'employer des piles alcalines. Assurez-vous qu'elles sont fraîches et fortes, car il peut arriver que des piles neuves soient défectueuses ou faibles. Dans un tel cas, l'ordinateur pourrait refuser de bien fonctionner.

INSERTION DES PILES:

1. Assurez-vous que le commutateur de marche-arrêt ON/OFF, qui est au bas de l'un des quatre côtés de l'unité Plus Un, est à sa position "OFF".
2. Le couvercle du compartiment des piles est au-dessus du commutateur ON/OFF. Insérez une pièce de dix sous dans la fente au sommet de cette porte et ouvrez-la doucement pour exposer les quatre contacts.
3. **AVIS IMPORTANT:** Lorsque vous insérez les quatre piles "AA", tenez compte des quatre symboles de charge qui entourent l'orifice et qui sont moulés directement dans l'unité comme repères d'identification. Glissez les piles horizontalement, une à la fois, dans le compartiment. N'oubliez pas que le symbole de charge sur l'extrémité exposée de chaque pile doit correspondre au symbole de charge adjacent sur la paroi intérieure du compartiment. Par exemple, à côté d'un symbole négatif, insérez d'abord le bout positif de la pile dans l'orifice, pour que l'extrémité négative de cette pile corresponde au symbole négatif adjacent. Il est **TRÈS IMPORTANT** que les piles soient insérées correctement. Autrement, l'unité Plus Un refusera tout simplement de fonctionner.
4. Rattachez le couvercle du compartiment des piles en insérant ses deux pattes inférieures dans les deux fentes à la base de l'unité. Ensuite, agrafez la patte supérieure du couvercle dans la rainure du haut. Le couvercle devrait maintenant être solidement attaché à l'unité.
5. Déployez le tableau de jeu et mettez-le sur une surface plate, de façon à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement.



COMMENT DÉPLACER CORRECTEMENT L'UNITÉ PLUS UN:

Avant de commencer à jouer, vous devez vous familiariser avec le déplacement de l'unité Plus Un. Les illustrations qui suivent représentent plusieurs mouvements possibles de l'unité Plus Un.

1. Tenez l'unité Plus Un dans une main pour la basculer. Les jeunes enfants devront peut-être se servir de leurs deux mains pour bien la saisir et la faire culbuter correctement.
2. Pour cette séance de pratique, placez l'unité Plus Un au milieu du tableau de jeu (Figure 1).
3. Mettez le commutateur ON/OFF à sa position de marche "ON". Attendez d'entendre un "bip". Ensuite, basculez l'unité vers la droite sur la case indiquée sur la Figure 2. (Vous pouvez aussi renverser l'unité sur n'importe quelle autre case adjacente identifiée par un "X" sur la Figure 2.) Le premier mouvement est maintenant achevé et vous entendrez un "bip" suivi d'un signal rapide à quatre tonalités, qui indique la fin du premier coup. **DURANT UNE VRAIE PARTIE, C'EST LE JOUEUR N° 1 QUI EFFECTUE LE PREMIER MOUVEMENT.**

FIGURE 1.

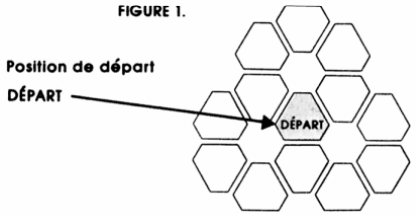
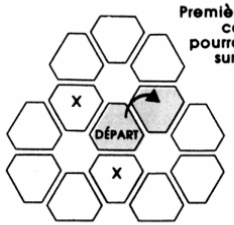


FIGURE 2.
Première culbute du premier coup (au choix). L'unité pourrait avoir été basculée sur l'une des deux cases portant un "X".



4. Le deuxième coup comprend deux culbutes distinctes: premièrement, ramenez l'unité Plue Un à son point de départ (vous entendrez un bip à ce moment-là)...Il s'agit là d'un déplacement obligatoire (Figure 3); ensuite, exécutez une culbute "facultative" en renversant l'unité une autre fois. . .Pour ce faire, basculez l'unité Plus Un à gauche sur la case adjacente (Figure 4). (Vous pourriez aussi faire culbuter l'unité Plus Un sur l'une des deux autres cases voisines identifiées par un "X" sur la Figure 4.) Le deuxième coup est maintenant terminé et vous entendrez un bip suivi du signal rapide à quatre tonalités, qui indique la fin du deuxième coup. **DURANT UNE VRAIE PARTIE, C'EST LE JOUEUR N° 2 QUI EXÉCUTE CE DEUXIÈME MOUVEMENT.**

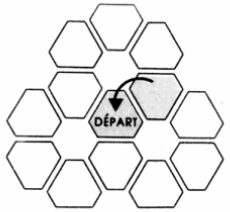
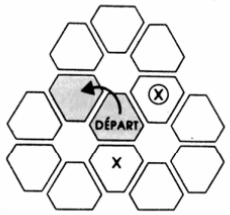


FIGURE 3.
Première culbute du deuxième coup (déplacement obligatoire); retour au point de départ.

FIGURE 4.
Deuxième culbute du deuxième coup (déplacement de votre choix); vous pourriez aussi renverser l'unité sur un "X".



5. Remarquez que chaque fois que vous renversez l'unité Plus Un sur l'un de ses flancs, vous entendez un bip. Chaque côté de l'unité émet une tonalité différente. Familiarisez-vous avec ces tonalités de guidage pour garder l'unité Plus Un sur le bon chemin. **AVIS IMPORTANT:** Basez-vous aussi sur les tonalités ou les bips pour jouer le jeu à la bonne cadence. . .Attendez que le bip se fasse entendre avant de renverser l'unité. . .Ne la faites pas culbuter avant d'avoir entendu sa tonalité!
6. Le troisième coup est composé de trois culbutes distinctes. Les deux premières sont obligatoires: vous devez ramener l'unité Plus Un, en suivant le chemin déjà parcouru, jusqu'à la case où le premier coup a pris fin. Pour ce faire, basculez d'abord l'unité Plus Un jusqu'à sa position de départ (Figure 5) et vous entendrez alors un bip. Pour exécuter la deuxième culbute obligatoire, basculez l'unité Plus Un sur la case où le premier coup s'est terminé (Figure 6). . .Vous entendrez aussi un bip. La troisième culbute est un déplacement "facultatif"; vous ajoutez une nouvelle culbute en faisant basculer l'unité Plus Un sur une case adjacente (Figure 7). (Vous pourriez aussi renverser l'unité Plus Un sur n'importe quelle autre case voisine identifiée par un "X" sur la Figure 7). Le troisième coup est maintenant terminé et vous entendrez un bip suivi du signal rapide qui annonce la fin du troisième coup. **DURANT UNE VRAIE PARTIE, S'IL N'Y A QUE DEUX PARTICIPANTS, LE TROISIÈME COUP EST EXÉCUTÉ PAR LE JOUEUR N° 1. . .S'IL Y A PLUS DE DEUX PARTICIPANTS, CE TROISIÈME COUP EST JOUÉ PAR LE JOUEUR N° 3.**

FIGURE 5.
Première culbute du troisième coup (déplacement obligatoire); vers la Figure 2.

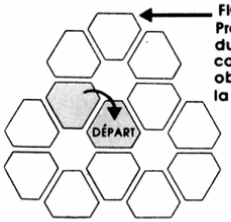


FIGURE 6.
Deuxième culbute du troisième coup (déplacement obligatoire); de retour à la Figure 2.

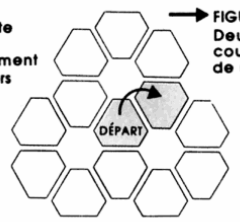
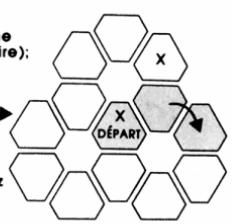


FIGURE 7.
Troisième culbute du troisième coup (déplacement facultatif); vous auriez aussi pu choisir une case portant un "X".



7. Remarquez que le parcours invisible s'allonge à chaque coup. Vous devez vous souvenir de toutes les culbutes pour garder l'unité Plus Un sur le bon chemin.

8. Le quatrième coup comprend quatre culbutes distinctes. Les trois premières sont des culbutes obligatoires que vous devez exécuter pour permettre à l'unité Plus Un de retracer son chemin et de revenir à la case où le deuxième coup a pris fin (Figures 8, 9 et 10). La quatrième culbute est un mouvement "facultatif"; vous ajoutez une nouvelle culbute en faisant basculer l'unité Plus Un sur une case adjacente (Figure 11). (Vous pourriez aussi faire basculer l'unité Plus Un sur l'une des deux autres cases voisines portant un "X" sur la Figure 11). Le quatrième coup est maintenant terminé et vous entendrez un bip suivi du signal rapide annonçant la fin du quatrième coup. **DURANT UNE VRAIE PARTIE, S'IL N'Y A QUE DEUX PARTICIPANTS, LE TROISIÈME COUP EST EXÉCUTÉ PAR LE JOUEUR N° 2... S'IL Y A PLUSIEURS PARTICIPANTS, CE TROISIÈME COUP EST JOUÉ PAR LE JOUEUR N° 4.**

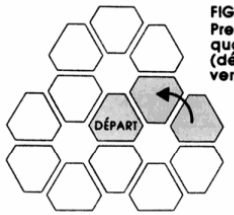


FIGURE 8.
Première culbute du quatrième coup (déplacement obligatoire); vers la Figure 4.

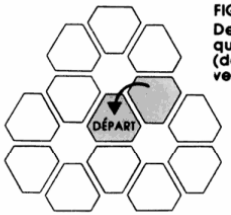


FIGURE 9.
Deuxième culbute du quatrième coup (déplacement obligatoire); vers la Figure 4.

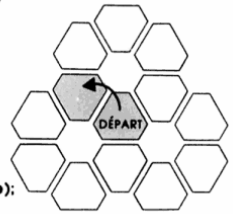


FIGURE 10.
Troisième culbute du quatrième coup (déplacement obligatoire); de retour à la Figure 4.

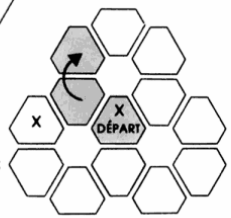


FIGURE 11.
Quatrième culbute du quatrième coup (déplacement facultatif); vous auriez aussi pu choisir une autre case portant un "X".

9. Durant cette séance de pratique, si vous avez entendu le son "RAZZ", cela veut dire que s'il s'était agi d'une vraie partie, elle aurait pris fin à ce moment-là pour vous. Un joueur est éliminé par l'avertisseur sonore "RAZZ" s'il fait culbuter l'unité Plus Un sur un mauvais flanc et sur une mauvaise case, ou bien s'il attend trop longtemps pour passer à l'action. **AVIS IMPORTANT:** Ce jeu comporte une limite de temps. . .Si un joueur ne fait pas culbuter l'unité Plus Un dans un délai de 15 à 20 secondes, il est éliminé de la partie par le signal sonore "RAZZ".
10. Immédiatement après le signal "RAZZ", vous entendrez le crescendo, qui est composé d'un certain nombre de sons harmonieux qui se suivent très rapidement.
11. La prochaine série de sons que vous entendrez est le CALCUL. . .une suite lente de bips. Comptez-les et vous saurez combien de culbutes ont été exécutées correctement par le dernier joueur. Cette capacité de calcul est une caractéristique intéressante de l'ordinateur Plus Un et vous pouvez en profiter pour marquer les points des parties. Voyez la section intitulée "Jeu solitaire" au chapitre "Autres modes de jeu" de la page 6, pour plus de détails. NOTEZ AUSSI que le "calcul des bonnes culbutes" n'inclura pas le bip du point de départ.
12. **N.B.: UNE SÉRIE DE 52 CULBUTES CORRECTES MET AUSSI FIN À LA PARTIE.** Il peut arriver que vous et votre ou vos adversaires atteigniez le maximum de 52 culbutes correctes. Si cela se produit, la partie prend automatiquement fin et tous les joueurs sont gagnants! Dans un tel cas, l'unité Plus Un vous en avertira au moyen de quatre tonalités rapides qui se feront entendre cinq fois de suite. Vous entendrez ensuite le crescendo que nous avons décrit à l'étape 10 ci-dessus. Et pour finir, l'unité Plus Un émettra la série très spéciale de signaux qu'on appelle le "calcul" et qui est expliquée à l'étape 11. La partie se terminera alors avec deux co-gagnants ou plus!

ON NE VOUS A PRÉSENTÉ QUE QUATRE MOUVEMENTS POUR VOUS EXPLIQUER BRIÈVEMENT COMMENT DÉPLACER L'UNITÉ PLUS UN ET POUR VOUS FAMILIARISER AVEC SA GAMME INTERÉSSANTE DE SIGNAUX ET DE TONALITÉS. LISEZ MAINTENANT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES QUI PORTENT SUR LE JEU LUI-MÊME, AFIN DE VRAIMENT DEVENIR UN CHAMPION DE PLUS UN!

COMMENT JOUER UNE PARTIE:

POUR 2 JOUEURS

1. Décidez qui jouera le premier. Les participants jouent à tour de rôle. (S'il y a plus de deux participants, la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre).
2. Placez l'unité Plus Un sur n'importe quelle case du tableau de jeu.
3. Mettez le commutateur ON/OFF à sa position de marche "ON".
4. Attendez qu'un "bip" se fasse entendre.
5. Le joueur N° 1 fait basculer l'unité Plus Un une fois sur une case voisine; l'unité émet son bip suivi du signal rapide qui annonce la fin du tour du premier joueur.
6. Le joueur N° 2 ramène l'unité Plus Un à son point de départ, écoute son bip puis la fait culbuter sur une case adjacente dans n'importe quelle direction. **RAPPELEZ-VOUS** que, quand vous basculez l'unité Plus Un, chacun de ses côtés émet un son ou bip distincitif. Avant de continuer à faire culbuter l'unité Plus Un, attendez d'entendre l'un de ces bips de confirmation. Le deuxième joueur entend maintenant le bip suivi du signal rapide de fin de tour après avoir ajouté une nouvelle culbute. Le tour du deuxième joueur est maintenant terminé.
7. Ensuite, le joueur N° 1 remet l'unité Plus Un sur son chemin invisible jusqu'à son dernier point d'arrivée tout en écoutant les bips de guidage, puis il ajoute une autre culbute à cette série de culbutes. Le bip suivi du signal rapide indique que le tour du premier joueur est terminé.
8. Le joueur N° 2 fait maintenant culbuter l'unité Plus Un le long du chemin de culbutes qui est de plus en plus long, jusqu'à son dernier point d'arrivée tout en écoutant les bips de guidage. Il ajoute ensuite une autre culbute à la série de culbutes. Le bip suivi du signal rapide annonce que le tour du deuxième joueur est fini.
9. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un signal "RAZZ" se fasse entendre, ce qui signifie qu'un joueur a commis une erreur de culbutage ou qu'il a attendu trop longtemps avant de déplacer l'unité. Dans un cas comme dans l'autre, la partie prend fin.
10. Après le son "RAZZ", vous entendrez le crescendo qui est composé d'un certain nombre de tonalités harmonieuses qui se succèdent très rapidement.
11. Finalement, vous entendrez le "calcul" des bonnes culbutes.

COMMENT GAGNER LA PARTIE:

Quand il n'y a que deux joueurs, le premier qui déclenche la tonalité "RAZZ" est éliminé et l'autre gagne la partie. **AVIS IMPORTANT:** Il se peut que vous et votre adversaire atteigniez le maximum de 52 culbutes correctes. Si cela se produit, la partie prend automatiquement fin. Le signal "RAZZ" ne sera pas émis; à sa place, vous recevrez les indications suivantes. Premièrement, vous entendrez quatre tonalités rapides qui joueront cinq fois de suite. Ensuite, vous entendrez le crescendo. Enfin, l'unité Plus Un émettra la série de bips qui constitue le "calcul" des culbutes correctes. Si vous et votre adversaire avez atteint un tel degré d'expertise, vous méritez vraiment d'être proclamés tous deux gagnants!

AUTRES MODES DE JEU

JEU SOLITAIRE:

Vous pouvez jouer seul avec l'ordinateur Plus Un, en créant des séries de culbutes aussi faciles ou difficiles que vous le désirez. Evaluez votre dextérité mentale en comptant les bips du "calcul" des bonnes culbutes. Tentez d'améliorer votre marque d'une partie à l'autre.

JEU À PLUSIEURS PARTICIPANTS:

Lorsque vous jouez une partie contre plus d'un adversaire, n'oubliez pas que chaque joueur doit se souvenir de toutes les culbutes exécutées par chacun des autres joueurs. Voici comment se joue une telle partie!

A. Examinez bien les diagrammes de l'exemple de partie au début de ce dépliant. Imaginez-vous que les quatre coups décrits ont été exécutés par quatre joueurs différents.
   Les Figures 1 et 2 illustrent le premier coup du joueur N° 1.
   Les Figures 3 et 4 illustrent le premier coup du joueur N° 2.
   Les Figures 5, 6, et 7 font voir le premier coup du joueur N° 3.
   Les Figures 8, 9, 10 et 11 représentent le premier coup du joueur N° 4.

B. En regardant ces diagrammes, vous constaterez que chaque joueur ne s'élance pas seul pour créer son propre parcours de culbutes. Pour prolonger une série de culbutes, les joueurs doivent en ajouter une au début ou à la fin de la série en question.

C. En suivant les conseils donnés ci-dessus, vous pourrez jouer des parties intéressantes contre plus d'un adversaire. Le mode fondamental de jeu est le même que pour seulement deux joueurs; vous devez donc bien lire les règles appropriées. Après avoir décidé qui jouera le premier, les autres doivent jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Les participants sont éliminés à mesure qu'ils déclenchent le signal sonore "RAZZ". Le gagnant de la partie est donc le dernier "survivant" qui n'a pas fait partir la tonalité "RAZZ".

LE SUPER-DÉFI:

Jouez une partie sans le tableau de jeu! Placez l'ordinateur Plus Un sur une surface égale qui n'est pas trop glissante. Suivez les règles relatives à une partie entre deux joueurs. Il n'y a pas de tableau de jeu. . .pas de cases. . .pas de chemin à suivre ou à retracer. Vous devez donc bien écouter les tonalités de guidage de l'unité Plus Un et surveiller ses capuchons colorés. Ce sont là les seuls indices qui pourront vous aider. Ce "défi" peut être relevé par deux joueurs ou plus.

LE JEU AVANCÉ:

L'ordinateur Plus Un est tellement exceptionnel que vous pouvez l'utiliser dans vos mains. . .Mettez-le en marche, attendez d'entendre le bip, puis faites-le basculer sur l'un de ses côtés dans une position de niveau. Passez-le ensuite à l'autre joueur qui doit remettre l'unité Plus Un dans sa position initiale, puis ajouter une autre culbute à la série. Le jeu continue et chaque joueur répète la série de culbutes avant d'en ajouter une. Ce jeu avancé peut être joué par deux participants ou plus. Il est très difficile parce qu'on ne fait pas basculer l'unité sur une surface plate. Toute l'action est dans vos mains. Ne cachez pas les capuchons colorés quand vous manipulez l'unité Plus Un, car, en plus des tonalités de guidage, ce sont les seuls indices qui permettent aux joueurs de garder l'unité sur le bon "chemin". Suivez les règles du jeu données pour une

partie à deux joueurs. **AVIS IMPORTANT:** Lorsque vous faites culbuter l'unité Plus Un dans vos mains, elle doit toujours toujours être de niveau après avoir été basculée!

VOICI QUELQUES AVANTAGES DE L'UNITÉ PLUS UN:

1. Chacun des quatre côtés de l'unité Plus Un émet un son distinct quand on la fait culbuter. Ces "bips" et les capuchons de couleur vous aident à déterminer les déplacements de l'unité Plus Un. . .Ecoutez les tonalités et surveillez les extrémités colorées!
2. Si vous laissez l'unité Plus Un en marche après avoir fini de jouer, elle émettra un signal d'avertissement toutes les 15 à 20 secondes.
3. **ESSAYEZ DE REVENIR SUR VOS PAS AVEC L'UNITÉ PLUS UN!** Après avoir fini de retracer le parcours du dernier coup, au lieu d'ajouter une culbute à la série en avançant, reculez d'une case dans la même direction. Cette stratégie est permise et même encouragée, car elle rend le jeu beaucoup plus fascinant. Pour un exemple d'un tel "recul", voyez la série de déplacements des Figures 1 à 4 de l'exemple de partie au début du dépliant. Sur la Figure 4, si vous faisiez basculer l'unité Plus Un en reculant sur la case qui porte un X encerclé au lieu d'avancer de la manière illustrée, vous exécuteriez le mouvement que nous venons de mentionner.
4. **AVIS IMPORTANT:** Pour commencer une nouvelle partie, il n'est pas nécessaire d'éteindre l'unité Plus Un. Après avoir entendu les tonalités du calcul des bonnes culbutes, attendez le "bip" de départ, puis commencez votre partie.

ET VOICI QUELQUES MISES EN GARDE SPÉCIALES CONCERNANT L'UNITÉ PLUS UN:

1. Quand vous faites culbuter l'unité Plus Un, ne mettez pas vos doigts sur les capuchons colorés, car cela pourrait assourdir les tonalités électroniques.
2. Vous devez toujours faire culbuter ou basculer l'unité Plus Un en la "roulant". Il n'est pas permis de la glisser ni de la tournailler.
3. Traitez l'ordinateur Plus Un prudemment quand vous le faites culbuter. Ne le rabattez jamais sur le tableau de jeu.
4. Rappelez-vous qu'il y a une limite de temps pour chaque mouvement. Si un joueur néglige de déplacer l'unité Plus Un dans le délai prévu de 15 à 20 secondes, il sera éliminé par le signal sonore "RAZZ".
5. N'oubliez pas d'écouter attentivement la tonalité de guidage quand vous renversez l'unité Plus Un. Ne la faites pas culbuter avant d'avoir entendu le signal sonore.
6. Lorsque vous jouez une partie sur le tableau de jeu, ne soulevez jamais l'unité Plus Un. Basculez-la simplement d'un côté à l'autre.
7. Ne déplacez jamais le tableau de jeu après avoir commencé une partie. Cela pourrait désorienter les joueurs.
8. Pour jouer plus facilement, ne placez jamais le tableau de jeu sur une surface glissante.