

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



Smatcho Grenouille

2 Joueurs et +

4 ans et +

CONTENU

- 1 support de jeu
- 1 balancier en 2 pièces
- 1 grenouille en plastique
- 2 raquettes
- 2 rochers en plastique
- 2 planches étang en carton
- 1 feuille d'autocollants Smatcho Grenouille
- 1 règle du jeu



BUT DU JEU

Sois le premier à marquer 5 points en envoyant Smatcho la grenouille dans l'étang de ton adversaire !

UTILISATION DES PILES ET MISE EN GARDE

Les piles doivent être mises en place par un adulte.

Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement, en respectant les signes "+" et "-".
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standards (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre ou le rallumer, ou enlever les piles et les remplacer).
- Accumulateurs : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants.

En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.



Ce symbole vous informe que ce produit fait l'objet d'une collecte sélective. Ne jetez pas ce produit avec les ordures ménagères. Veuillez le rapporter au centre de collecte pour son recyclage.

Photo 1

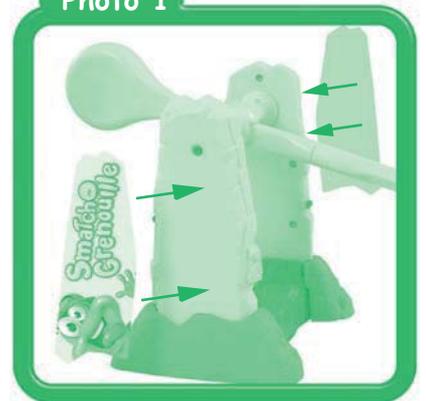


Photo 2



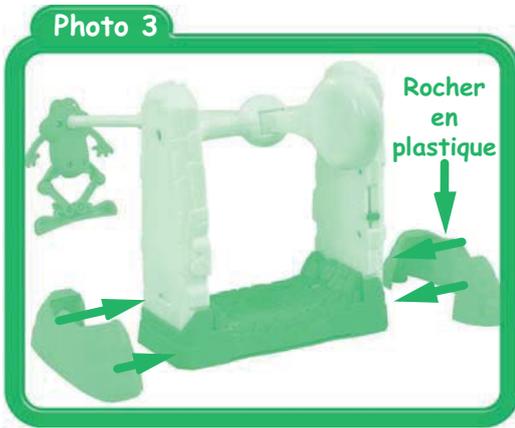
PRÉPARATION DU JEU

* Avant de jouer pour la première fois :

- **Coller les autocollants** : appliquer soigneusement les autocollants sur les deux côtés du support de jeu comme indiqué sur la **photo 1**.
- **Insérer les piles** : desserrer la vis du compartiment à piles situé sous le support de jeu et retirer la porte. Insérer 2 piles AA/LR6 (les piles alcalines sont recommandées) en faisant correspondre les signes "+" et "-" avec les symboles gravés dans le plastique. Replacer la porte et resserrer la vis.

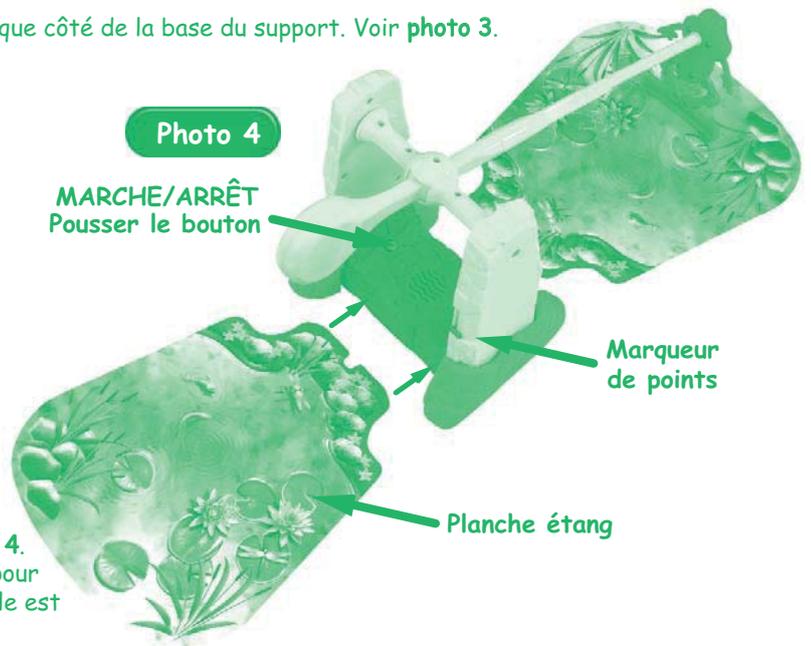
* **Assemblage du balancier** : visser la tige qui supporte la grenouille à la tige attachée au support de jeu. Voir **photo 2**.

* **Positionnement des rochers** : clipser les rochers de chaque côté de la base du support. Voir **photo 3**.



* **Les planches étang** : glisser chaque planche étang dans les fentes situées de chaque côté de la base. Voir **photo 4**.

* **Mise en route** : pousser le bouton I / O sur la position I pour allumer le jeu. Smatcho la grenouille vous indiquera qu'elle est prête à jouer par des « côas » et des bruits de bonds.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit un camp et se place derrière.

Le plus jeune des joueurs commence à jouer : c'est lui qui servira en premier.

Il place le pied de sa raquette sur la zone de jeu et place Smatcho la grenouille sur le bout de sa raquette. Enfin, il place son pouce sur la gâchette. Voir **photo 5**.

Variantes :

Pour augmenter la difficulté, les joueurs de plus de 6 ans ne doivent pas décoller de la table le pied de leur raquette lorsqu'ils tapent dans la grenouille.

À plusieurs, organisez des tournois frappingues !

Le service :

Le joueur presse la gâchette avec son pouce pour tenter d'envoyer Smatcho au-dessus de l'étang dans le camp adverse. Il peut taper dans la grenouille autant de fois qu'il le désire tant qu'elle n'atterrit pas dans son propre camp.

Le renvoi :

Quand Smatcho arrive dans le camp adverse, le joueur adverse doit à son tour renvoyer Smatcho en face.

Commence alors le match : le joueur adverse peut également taper dans la grenouille autant de fois que cela est nécessaire, tant qu'elle n'atterrit pas dans son propre camp.

Le match :

Les joueurs s'envoient Smatcho d'un camp à un autre pour qu'elle fasse des allers et retours entre les deux étangs.

Le match prend fin quand la grenouille tombe dans l'un des deux camps.

Splash !

Lorsque Smatcho atterrit dans l'un des deux camps, vous entendrez le son « **splash !** ». C'est la fin du tour de jeu.

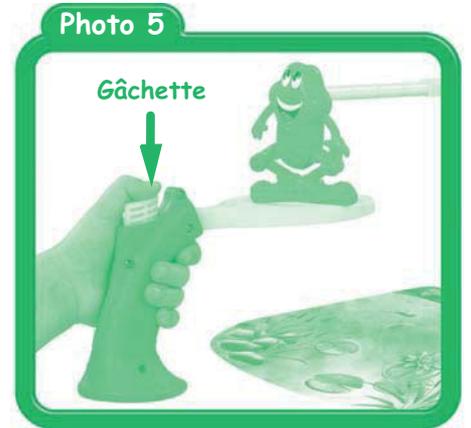
Le joueur opposé au camp dans lequel elle est tombée marque un point.

Quand Smatcho reste en l'air :

Il se peut que la grenouille reste en l'air et qu'elle ne tombe ni dans un camp ni dans l'autre. Si cela arrive alors que vous venez de servir, vous recommencez votre service. Si cela arrive pendant le match, le dernier joueur à avoir servi sert à nouveau.

FIN DE LA PARTIE ET GAGNANT

La partie s'achève lorsqu'un des joueurs a marqué 5 points : il est le grand vainqueur de la partie de tennis frappingue !



Parcolog
Z.A. du Pot au Pin
Hangar A-4
33610 Cestas
France
SIREN 320 660 970 000 23.



Informations à conserver pour toute référence ultérieure.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments pouvant être ingérés.
Dujardin adhère au programme Eco-Emballages.
Fabriqué en Chine.
© 2010 Longshore Ltd. Tous droits réservés. SAV : sav.dujardin@tf1.fr

