

# JACQUES A DIT

Affronte-moi si tu l'oses !



## COMMENT JOUER ?

- Pour mettre en marche et arrêter Jacques, appuyer sur le bouton on/off.



- Jacques se met automatiquement en veille.

- Réglage du volume sonore :



Bouton accessible aux parents  
(sous le plateau de jeu).

- Inscription :

Chaque joueur appuie sur un bouton de la couleur de son choix.

- Désignation aléatoire du joueur qui commence :

Une fois tous les joueurs inscrits, un des joueurs presse le nez de Jacques : Jacques désigne, en ploufant, le joueur qui doit commencer (son bouton joueur clignote).



- Désignation aléatoire du joueur suivant :

Pour les tours suivants, Jacques désigne à chaque fois le joueur dont c'est le tour de jouer.

● **Sélection du niveau de jeu :**

Lorsque Jacques ploufe pour déterminer qui commence, appuyer sur un bouton joueur permet de sélectionner un niveau de jeu (de 1 -très facile- à 6 -difficile- en partant du bouton le plus à gauche jusqu'au bouton le plus à droite).

Le niveau sélectionné par défaut est 6.

En fonction des niveaux, outre la difficulté des instructions qui augmentent, le temps de réponse imparti est de plus en plus court, et la proportion d'instructions piégées de plus en plus importante :

<i>Niveau de jeu</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
Couleur	<i>Rouge</i>	<i>Bleu</i>	<i>Blanc</i>	<i>Orange</i>	<i>Jaune</i>	<i>Violet</i>
Temps imparti	6s.	6s.	5s.	5s.	4s.	4s.
Proportion de pièges	20%	25%	25%	30%	30%	40%

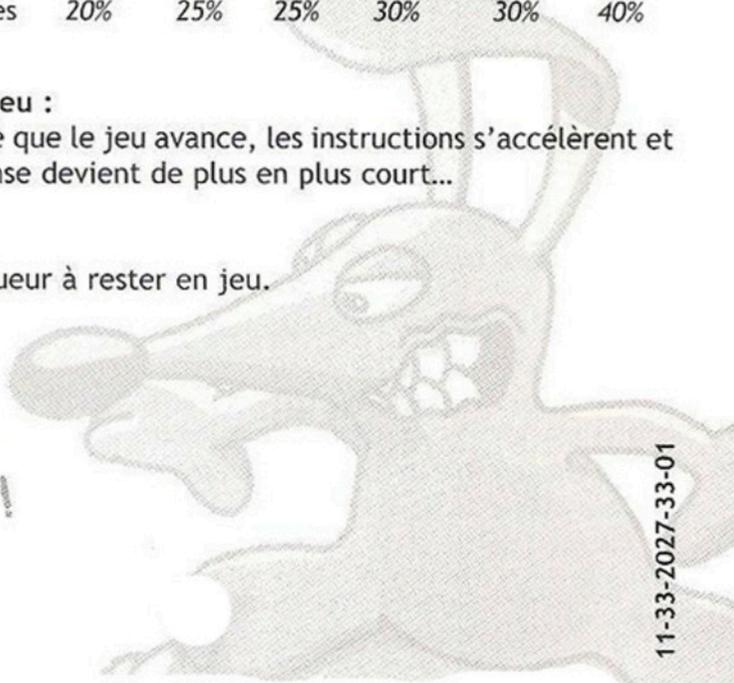
● **Accélération du jeu :**

Au fur et à mesure que le jeu avance, les instructions s'accélèrent et le temps de réponse devient de plus en plus court...

● **But du jeu :**

Etre le dernier joueur à rester en jeu.

Grrr !  
Grrr !



### ● Déroutement d'une partie :

- Jacques fait clignoter le bouton du joueur qui doit jouer.
- Jacques donne une instruction.

a) Si l'instruction commence par **Jacques a dit**, le joueur doit suivre l'instruction.

*Ex : Jacques a dit " appuie sur mon oreille puis sur ma main " : le joueur appuie sur une des oreilles puis sur une des mains de Jacques.*

Si le joueur se trompe en effectuant l'instruction, il est éliminé.  
Si le joueur tarde trop à effectuer l'instruction, il est éliminé.

b) Si l'instruction commence par autre chose que **Jacques a dit** (Jacques déclare, Jacquot a dit...), le joueur doit presser le nez de Jacques.

Si le joueur commence à effectuer l'instruction, il est éliminé.  
Si le joueur tarde trop à presser le nez de Jacques, il est éliminé.

### ● Mode 1 joueur (entraînement)

Si un seul joueur est inscrit, Jacques se met de lui-même dans le mode " entraînement ". Ce mode permet de tester sa capacité d'attention et d'observation face aux pièges de Jacques :

- à chaque fois qu'il a dit **Jacques a dit** mais que l'instruction n'est pas correctement effectuée, il redit l'instruction.
- à chaque fois qu'il dit autre chose que **Jacques a dit** et qu'il réussit à piéger le joueur, il se moque gentiment et passe à une nouvelle instruction.

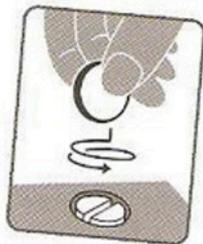
## CONTENU DE LA BOITE

- Jacques a dit
- Notice et carte de garantie

*Attention : Veiller à ne laisser aucun élément d'emballage (attache, feuille plastique, étiquette, adhésif) qui puisse être dangereux pour l'enfant.*

## INSTALLATION DES PILES

1. Vérifier que le produit est éteint avant de loger les piles.
2. Ouvrir le compartiment à piles à l'aide d'une pièce (fig.).
3. Insérer 3 piles AA en respectant les polarités indiquées dans le compartiment à piles.
4. Refermer correctement le boîtier pour éviter toute possibilité d'ouverture par l'enfant.



## AVERTISSEMENT SUR LES PILES

Il est préférable d'utiliser des piles alcalines pour obtenir un fonctionnement optimal du produit. Nous déconseillons l'usage de piles rechargeables ou accumulateurs, car ils n'offrent pas la puissance nécessaire.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs.
- Seules des piles du type indiqué précédemment doivent être utilisées.
- Veiller à respecter les polarités + et - lors de l'installation des piles.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit en mettant en contact direct le + et le -.
- Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés.
- Enlever du jouet les piles usagées.
- Ne pas les jeter au feu, ni dans la nature.
- Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.
- Lors d'une période prolongée de non utilisation du produit, il est conseillé de retirer les piles.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les accumulateurs doivent être rechargés sous la surveillance d'un adulte
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.