

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 ★★☆☆ modulaire 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



CHERS PARENTS, MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT LES INDICATIONS SUIVANTES :

PILES - INSTRUCTIONS :

INSTALLATION DES PILES : Parents, retirez le couvercle des piles (sous le chien) à l'aide d'un tournevis et insérez 3 piles alcalines AAA (LR03) de 1.5V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-contre. Vérifiez que vous insérez correctement les piles en respectant les signes « + » et « - ».

Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle. Ensuite, enclenchez le bouton sous le chien sur la position I pour le mettre en marche. Après 1 seconde environ, il émet un son. Si ça n'est pas le cas, les piles peuvent être usées ou mal insérées.

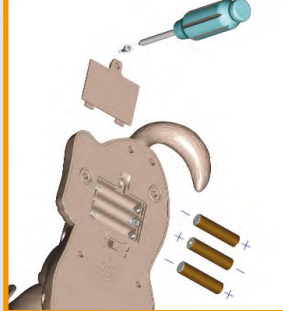
Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez le chien en le mettant sur la position 0.

MISES 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 standard (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 et 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.

Fonctionne avec 3 piles AAA/LR03 alcalines non fournies.



Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !



- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.
- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile. N'utilisez pas n'importe quel outil dans les trous situés sur le corps du chien, vous pourriez le détériorer.

DYSFONCTIONNEMENT :

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

1 joueur et plus
Dès 4 ans

SAUVY TIPSY®

L'adorable bébé chien !

OUAF !
OUAF !

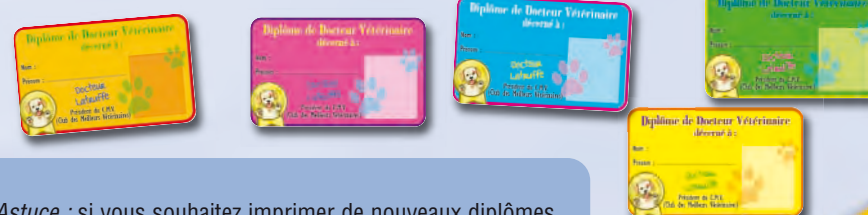
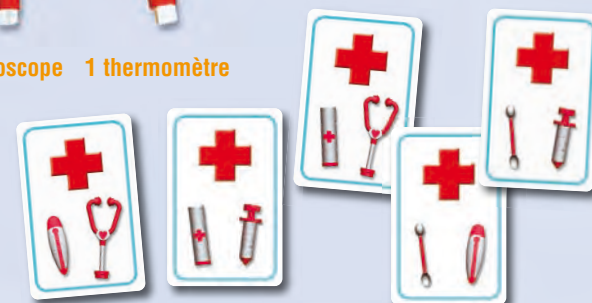
+ CONTENU - - - - -

- 1 Chiot électronique qui réagit aux soins
- 5 Mini instruments de vétérinaire



1 pipette 1 bâtonnet de coton tige 1 flacon de désinfectant 1 stéthoscope 1 thermomètre

- 40 Cartes soins
- 5 Cartes diplômes de vétérinaires
- 1 Règle du jeu détaillée



Astuce : si vous souhaitez imprimer de nouveaux diplômes de vétérinaires en herbe, rendez-vous sur notre site internet à l'adresse suivante : www.jeuxdujardin.fr/sauv-tipsy.html

Informations à conserver. Une création Dujardin, © 2011 DUJARDIN. Tous droits réservés. Marque et modèles déposés.
Tipsy® est une marque de Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages.
Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Dégustations non fournis dans la boîte de jeu.
Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Les instruments prévus dans cette boîte ne doivent pas être utilisés en dehors du cadre de ce jeu.

Importé et distribué par **DUJARDIN** - Z.A. du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33610 Cestas - France. Siret 320 660 970 00049.
SAV : savdujardin@tf1.fr

DUJARDIN



✚ BUT DU JEU

- Sauve Topsy® le petit toutou, et remporte ton diplôme de vétérinaire ! Pour cela, tu dois réussir à lui administrer tous les soins qu'il y a sur tes cartes sans te tromper et sans lui faire mal, sinon il faut recommencer !



✚ PRÉPARATION DU JEU

- Sors le petit chien, et pose sur la table à côté de lui les 5 instruments de vétérinaire.

La 1^{ère} fois que tu joues : demande à tes parents de mettre des piles dans le chien (voir plus loin).

- Sépare les cartes soins des diplômes de vétérinaires. Brasse les cartes soins, chaque joueur en prend 3 au hasard et les pose face visible devant lui. Ces cartes représentent ce que chaque joueur doit faire pour guérir Topsy®.



Astuce de jeu : avec les plus jeunes joueurs, vous pouvez décider de jouer avec moins de cartes (1 par exemple), ou même sans les cartes. Pour gagner sans les cartes, il faut alors être le 1^{er} joueur à réussir à administrer à Topsy® les 5 soins correspondant aux 5 instruments sans lui faire mal.

✚ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 1 • **Allume Topsy®** (en plaçant l'interrupteur situé sous le chien sur I).
Il va aboyer gaiement 2 fois, écoute attentivement :
c'est ce son qui t'indiquera que tu as réussi ton soin sur Topsy®.



- 2 • Aide-le à s'endormir en lui **abaissant la tête** (appuie doucement dessus). Topsy® t'indique alors qu'il dort en faisant un **bruit de ronflement**.

- 3 • Les joueurs jouent **chacun leur tour**.

- 4 • **Le joueur le plus jeune commence : il choisit une de ses cartes soins.** Il doit réaliser les 2 soins indiqués sans faire de mal à Topsy®. Pour cela, il doit **rentrer délicatement l'instrument au bon endroit**.



Caïe !

Si le joueur se trompe ou lui fait mal, Topsy® réagit par un **cri de douleur***. Il passe son tour et devra réessayer d'administrer les 2 soins de sa carte au tour suivant.

**Remarque :* dans les fesses la réaction de Topsy® n'est pas la même en cas d'indélicatesse : il fait un prout !!

Ouaf !
Ouaf !

Si le joueur réussit, Topsy® l'encourage en **aboyant joyeusement** (c'est le même son qu'au moment où le chien a été allumé) !

- 5 • Une fois les 2 soins indiqués sur la carte **correctement effectués**, le joueur peut la **retourner face soins cachée**. Au tour d'après, il pourra jouer avec une autre carte. C'est au tour du joueur suivant de prendre la main.

Smack !

✚ FIN DE LA PARTIE

- Le 1^{er} joueur à avoir **correctement administré tous ses soins à Topsy®** va **pouvoir le réveiller** en appuyant délicatement sur sa truffe : **Topsy® relève alors la tête et se réveille**. Il le **remercie par des aboiements et des bisous** ! Le jeune vétérinaire en herbe peut choisir son diplôme de vétérinaire !



Une fois le jeu fini, pense à éteindre Topsy® (bouton sur la position 0) pour ne pas user les piles.