



RÈGLE DU JEU

2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

CONTENU :

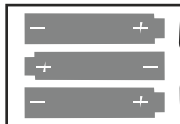
1 plateau de jeu, 1 piste de danse électronique* avec 4 pieds en caoutchouc, 1 tige, 16 étoiles (4 bleues, 4 jaunes, 4 rouges, 4 vertes), 1 prince, 4 princesses de couleur (1 bleue, 1 jaune, 1 rouge, 1 verte), 1 dé, 1 planche d'adhésifs, 1 notice.

*Fonctionne avec 3 piles AAA non fournies.

BUT DU JEU :

Être la première joueuse à obtenir 4 étoiles.

PRÉPARATION DU JEU :



- Insérez 3 piles AAA dans le compartiment à piles situé sous la piste de danse en respectant les polarités + et - indiquées.



- Détachez les adhésifs de la planche pour les positionner sur les marches et sur les huit arches de la piste de danse.



- Placez le plateau au centre de l'espace de jeu ; puis mettez la piste de danse sur le plateau en positionnant les quatre pieds en caoutchouc dans les trous du plateau pour les mettre en contact avec la table.



- Insérez la partie courte de la tige dans le trou au centre de la piste de danse, puis insérez le prince par les pieds sur la partie longue de la tige.

- Toutes les étoiles sont placées en tas de côté pour être distribuées au fur et à mesure.

- Chaque joueuse choisit une princesse et la place à l'angle du plateau sur la case ayant l'étoile de la même couleur que sa robe.

FONCTIONNEMENT DE LA PISTE DE DANSE :

En appuyant sur la tête du prince, la piste de danse se met à vibrer et la musique commence pour une durée d'environ 30 secondes.

La ou les princesses présentes sur la piste tournent toutes seules pour prendre le bras du prince et danser avec lui.

Remarques :

- Il n'y a pas d'interrupteur « marche/arrêt » ; le mécanisme se met en marche en appuyant sur la tête du prince et s'arrête automatiquement au bout de 30 secondes environ.

- Il y a deux mélodies différentes qui s'alternent.

- Il faut utiliser uniquement une table en dur (bois, verre, marbre, fer...) car en cas d'utilisation sur une table recouverte de tissu ou sur un tapis, les vibrations de la piste de danse risquent d'être absorbées par le revêtement.

- Il faut bien s'assurer que les 4 pieds en caoutchouc sont en contact avec la table.

DÉROULEMENT DU JEU :

La joueuse la plus jeune commence la partie ; elle lance le dé et déplace sa princesse sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé. Les autres joueuses jouent ensuite, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si la princesse arrive sur une **case sans symbole**, le tour passe à la joueuse suivante.

Si la princesse arrive sur **l'une des douze cases avec un symbole**, elle doit suivre les instructions « Cases Danse » ci-après. Puis le tour passe à la joueuse suivante.

CASES DANSE :



- « **Case Bal Magique** » (4 cases « étoile » situées à chaque angle du plateau)

La princesse gravit les marches et se place sur la piste de danse devant le prince. Puis on appuie sur la tête du prince pour commencer la danse. Si la princesse est au bras du prince quand la musique s'arrête, elle **gagne une étoile de sa couleur**. Sinon, elle ne gagne rien. Puis la princesse redescend les marches pour revenir sur la case « Bal Magique » de sa couleur en bas de l'escalier et attend son prochain tour.



- « **Case toutes en piste** »

Toutes les princesses se déplacent pour rejoindre la case « Bal Magique » de leur couleur en face de l'escalier ; elles montent ensuite les marches pour se placer sur la piste de danse juste devant la dernière marche de leur escalier.

Puis on appuie sur la tête du prince pour commencer la danse. La princesse qui est au bras du prince quand la musique s'arrête **gagne une étoile de sa couleur**. Puis toutes les princesses reviennent se placer sur leur case « Bal Magique » en bas de l'escalier.

Remarques :

- si aucune princesse n'est au bras du prince, on recommence la danse.
- si deux princesses sont aux bras du prince, elles gagnent chacune une étoile.



- « **Case duel** »

On choisit une adversaire pour un duel « tête-à-tête ». Les deux princesses se placent sur la piste de danse juste devant la dernière marche de leur escalier. Puis on appuie sur la tête du prince pour commencer la danse.

Celle qui est au bras du prince quand la musique s'arrête **gagne une étoile de sa couleur**.

Sa rivale doit remettre l'une de ses étoiles dans le tas. Puis les deux princesses reviennent se placer sur leur case « Bal Magique » en bas de l'escalier.

Remarque :

- si aucune princesse n'est au bras du prince, ou si les deux princesses sont aux bras du prince, on recommence la danse.



- « **Case chance** »

La princesse **gagne immédiatement une étoile de sa couleur** (pas de danse nécessaire).



- « **Case repos** »

La princesse est fatiguée; elle ne peut pas danser avant son prochain tour (dans le cas où une autre joueuse arrive sur une case « toutes en piste » ou « Duel », la princesse reste sur sa case).

LA GAGNANTE :

C'est la première joueuse qui a gagné les quatre étoiles de sa couleur.

INSTRUCTIONS

POUR LE REMPLACEMENT DES PILES :

- Utiliser un tournevis pour ouvrir le compartiment à piles.
- Insérer 3 piles AAA en respectant les polarités (+) et (-) indiquées dans le compartiment.
- Revisser le couvercle du compartiment à piles.

ATTENTION !

- Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.
- Insérer correctement les piles en respectant les signes de polarité (+) et (-) inscrits sur les piles et le produit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, et ne pas mélanger des piles de type différent (par exemple : rechargeables et alcalines, standard et alcalines).
- Ne pas essayer d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Les piles usagées doivent être retirées du produit.
- Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
- Ne pas jeter les piles usagées dans un feu. Risque d'explosion.
- Examiner régulièrement le produit pour détecter s'il a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommage, ne pas jouer avec le produit avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.

Notice à conserver.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage.

Ce symbole signifie que ce produit ne doit pas être jeté dans une poubelle à ordures ménagères. Veuillez porter ce produit dans un point de collecte spécifique pour les équipements électriques et électroniques.



MEGABLEU
www.megableu.com

Route de Bresolles 61190 Randonnai - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00 - Fax : +33(0)2 33 85 25 04

© 2012 MEGABLEU France - Tous droits réservés - Le Bal Magique est une marque déposée.