

## AUTRES INFOS IMPORTANTES

1. Les pointages sont toujours affichés à l'écran.
2. Pour effacer les pointages quand le chronomètre n'est pas en marche, maintenez enfoncés les boutons **Équipe 1** et **Équipe 2** en même temps jusqu'à ce que les pointages s'effacent.
3. Le module entre en mode veille après 5 minutes d'inactivité. Pour le remettre en marche, il suffit d'appuyer sur **Marche/Arrêt**. Le mot ou l'expression en cours sera affiché.
4. Pour changer de catégorie, assurez-vous que le chronomètre n'est PAS en marche. De cette façon, le mot ou l'expression à deviner appartiendra bel et bien à la catégorie choisie par les joueurs.

## DÉPANNAGE

Si le chronomètre ne démarre pas quand on appuie sur **Marche/Arrêt**, appuyez sur **Reset** pour réinitialiser le jeu. S'il ne fonctionne toujours pas, remplacez les piles.

Il n'est pas possible de changer de catégorie en cours de partie.

Si les boutons de pointage des équipes ne semblent pas fonctionner, assurez-vous que le chronomètre n'est pas en activité.

## ENTRETIEN

- Manipulez le module avec soin.
- Évitez de le ranger dans un endroit poussiéreux ou sale.
- Évitez de ranger le module dans un endroit humide, très chaud ou très froid.
- Ne désassemblez pas le module. En cas de problème, retirez et remplacez les piles pour réinitialiser le module ou appuyez sur RESET.

## DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION/NMB-003

Cet équipement est conforme à la Section 15 des règlements de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes: [1] Cet équipement ne peut causer d'interférence nuisible; [2] cet équipement doit pouvoir fonctionner même s'il capte de l'interférence, incluant celle pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

NOTA: Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. Si ce jouet produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- réorienter ou replacer l'antenne de réception;
- augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur;
- demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.

**ATTENTION:** Toute modification ou altération apportée à cet appareil, sans autorisation expresse de la partie responsable de sa conformité, peut révoquer à l'utilisateur son droit de l'utiliser.

**Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.**

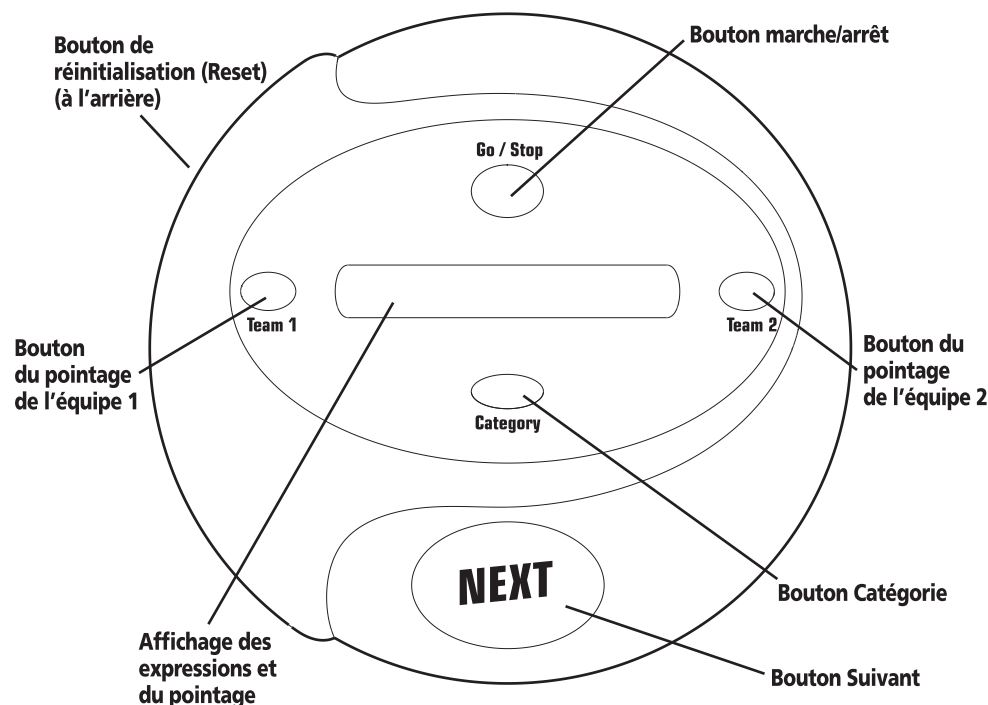
© 2012 Hasbro. All Rights Reserved.  
HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.  
Questions? 1-888-836-7025  
98927  
PN 72731800



### IMPORTANT!

- Si le module ne fonctionne pas bien, appuyez sur RESET ou changez les piles.
- Conservez ces règles du jeu pour référence ultérieure.

## UN APERÇU DU MODULE DE JEU



## BUT DU JEU

### Devinez à tour de rôle

La première équipe à obtenir 7 points gagne. Pour gagner des points, ne soyez JAMAIS pris avec le module de jeu en main lorsque le temps est écoulé!

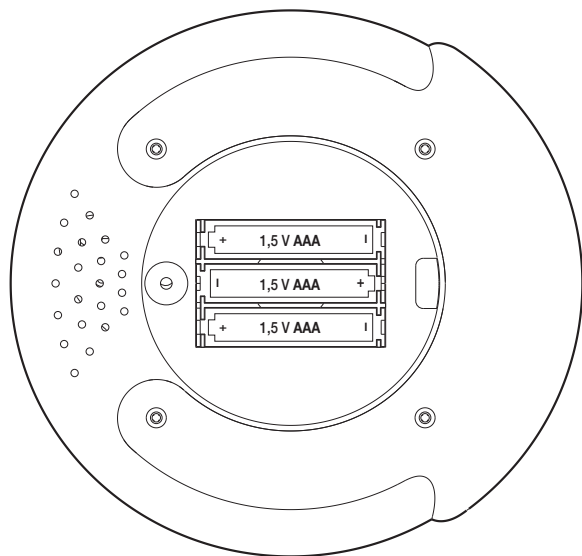
## DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

Tournevis cruciforme (non inclus) requis pour installer les piles.



### POUR REMPLACER LES PILES:

Desserrez la vis du couvercle des piles, située derrière le module, et retirez le couvercle. Insérez trois piles alcalines AAA. Assurez-vous de respecter le sens des polarités + et - inscrites sur le produit. Remplacez le couvercle, serrez la vis et appuyez sur RESET.



## ATTENTION:

- Comme pour toute pile de petite taille, garder celles utilisées avec ce jeu hors de la portée des enfants qui portent encore des objets à leur bouche. Si elles sont avalées, se rendre sans tarder chez un médecin et lui demander d'appeler le centre antipoison local.
- POUR ÉVITER LES RISQUES DE FUITES
  - Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jeu.
  - Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni de piles alcalines avec des piles standard au carbone-zinc.
  - Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit.
  - Retirer les piles si le jeu ne sera pas utilisé pendant un certain temps.
  - Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
  - PILES RECHARGEABLES: Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du produit avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.
- Si ce produit provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, si nécessaire, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et réinsérant ses piles.

## PRÉPARATION

### Les équipes

- Formez deux équipes. De préférence, placez-vous en cercle en alternant les joueurs des deux équipes, de sorte que vos voisins soient de l'équipe adverse. Chaque joueur doit pouvoir passer le module de jeu à un membre de l'équipe adverse aussi vite que possible.
- L'équipe 1 commence. Désignez le joueur de l'équipe qui va commencer. Donnez-lui le module de jeu.

## POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

- Mettez le module en marche en appuyant sur le bouton Marche/Arrêt.
- Regardez sur l'écran si le pointage des équipes est à 0. Si ce n'est pas le cas, maintenez enfoncés en même temps les boutons Équipe 1 et Équipe 2 pour réinitialiser les pointages.
- Choisissez une catégorie en appuyant à répétition sur le bouton Catégorie (pour faire défiler les catégories). Voici les catégories:

Sports et loisirs  
Divertissement  
Vie quotidienne

Le monde  
Méli-mélo

## UNE RONDE DE JEU

Une partie est composée de plusieurs rondes de jeu. Pour commencer une ronde, appuyez sur **Marche/Arrêt** pour démarrer le chronomètre. Un mot ou une expression de la catégorie choisie apparaît sur l'écran. Il faut maintenant faire deviner le mot ou l'expression à votre équipe en donnant des indices.

Voici comment:

- Faites des gestes ou donnez n'importe quel indice oralement pour faire deviner le mot à votre équipe.

Il est par contre **INTERDIT** de dire:

- Un mot qui RIME avec le mot à deviner.
- La **PREMIÈRE LETTRE** du mot.
- UNE PARTIE DU MOT** dans l'indice (p. ex., «lait» pour «lait de chèvre»)

Si l'autre équipe vous surprend à commettre une de ces erreurs, vous devez appuyer sur **Marche/Arrêt** pour interrompre le chronomètre. L'autre équipe obtient un point pour cette ronde. (Voir «Marquer des points»)

## VOTRE ÉQUIPE A DEVINÉ?

Dès qu'un membre d'une équipe devine le mot ou l'expression, passez le module à un membre de l'autre équipe. La partie continue: l'autre équipe appuie sur **Suivant** pour obtenir un nouveau mot ou une nouvelle expression. La ronde se termine à la fin du décompte et lorsqu'on entend l'avertisseur.

## MARQUER DES POINTS

### Pour marquer des points

Quand l'avertisseur du chronomètre se fait entendre, le temps est écoulé. L'équipe qui n'a **PAS** le module entre les mains obtient 1 point. Cette équipe a également la possibilité de deviner le mot ou l'expression que l'autre équipe n'a pas pu trouver. Si elle a la bonne réponse, elle obtient 1 point **BONUS** (pour un total de 2 points).

### Entrer les points

Il faut attendre que le temps soit écoulé ou interrompu avant d'entrer les points. L'équipe perdante (celle qui a le module en main à la fin du chronomètre) accorde 1 point à l'équipe gagnante en appuyant sur le bouton **Équipe 1** ou **Équipe 2** une fois. Si l'équipe gagnante devine le dernier mot, elle reçoit donc le point **BONUS**. Il suffit, dans ce cas, d'appuyer sur le bouton de l'équipe une deuxième fois.

*Nota: Si vous entrez trop de points par accident, maintenez enfoncés les boutons Équipe 1 et Équipe 2 pour effacer le pointage.*

*Entrez ensuite les bons pointages. Vous pouvez alors continuer la partie.*

## COMMENCER UNE NOUVELLE RONDE

Une fois le pointage du tour précédent enregistré, l'équipe qui a le module en main commence le prochain tour en appuyant sur Marche/Arrêt.

## POUR GAGNER

La première équipe à obtenir 7 points gagne. Pour rejouer, maintenez enfoncé Marche/Arrêt et les pointages vont se remettre à 0.