

## LA GAGNANTE

Tu as repris ton souffle ? C'est le moment de compter tes points. Additionne les points inscrits sur les cartes que tu as gagnées. La danseuse qui a le plus grand nombre de points remporte la partie ! En cas d'égalité, partagez-vous avec une danse supplémentaire. Dansez chacune à votre tour : la première joueuse qui gagne une carte remporte la partie.

## VARIANTES

- Lorsque tu seras familière avec les danses à interpréter, tu pourras ajouter des mouvements de ton imagination à ceux inscrits sur les cartes pour plus de fun !
- Tu peux te servir des cartes pour inventer des chorégraphies de folie ! Choisis des mouvements parmi les cartes et enchaîne-les. Il y a 72 cartes, donc un nombre infini de chorégraphies à inventer !
- Si tu veux apprendre des danses pour épater tes copines et tes copains ou tout simplement te perfectionner, tu peux jouer seule à Dance Mania.

## REGLE DU JEU RAPIDE

- 1 Mets en route l'unité de jeu, appuie sur le bouton « danseuse » et mémorise le son et l'image qui apparaissent. Ce seront tes emblèmes pour toute la durée du jeu.
- 2 Appuie sur le bouton Marche/Arrêt, puis : appuie sur le bouton « mélodie », pour mettre en route la mélodie de l'unité de jeu ou branche ta stéréo et mets les musiques de ton choix.
- 3 Si l'unité de jeu émet ton son, tu es la meneuse. Effectue la chorégraphie de ta carte. Les autres joueuses devront répéter tes mouvements.
- 4 Si tu entends « Wahoo ! », tu gagnes la carte. Si tu entends des sifflets, tu ne gagnes pas la carte, passe à la carte suivante.
- 5 Quand l'unité émet le son d'une autre joueuse, tu lui laisses ta place. Rejoins le rang des danseuses et suis les mouvements de la nouvelle meneuse.
- 6 Le jeu se termine lorsque les 6 cartes ont été gagnées. Eteins l'unité de jeu.
- 7 La danseuse qui a le plus grand nombre de points gagne la partie !

© 2001 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service  
Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél. :  
08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr"  
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,  
1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in  
Svizzera da Hasbro Schweiz AG,  
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



**MB**  
JEUX

110146093101



Tu aimes danser ou tu aimerais apprendre ? Après avoir joué à Dance Mania, tu seras la reine des pistes de danse ! Dance Mania est le jeu idéal pour apprendre de nouveaux pas de danse tout en t'éclatant avec tes copines ! C'est vraiment facile : il te suffit de répéter les mouvements inscrits sur les cartes. Lorsque tu seras familiarisée avec le jeu, tu pourras même improviser tes propres mouvements ! Appelle toutes tes copines et tenez-vous prêtes à groover ! Tes chorégraphes n'auront rien à envier à celles de tes chanteurs préférés !

## CONTENU

Unité de jeu électronique, plateau de jeu, 36 cartes « Danse » recto-verso.

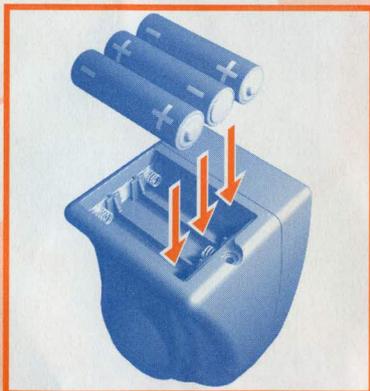
## BUT DU JEU

La gagnante est celle qui remporte le plus grand nombre de cartes. Pour cela, il faut réaliser les mouvements indiqués sur les cartes « Danse » : l'unité de jeu t'indiquera si tu as gagné ou non cette carte.

## INSTALLATION DES PILES

**Important :** les piles doivent être mises en place par un adulte.

A l'aide d'un tournevis, dévissez le couvercle du compartiment des piles, qui se trouve sous l'unité de jeu, et enlevez-le. Insérez 3 piles alcalines LR06 de 1,5 volts en respectant la position des signes + et - indiqués à l'intérieur du boîtier. Remettez le couvercle en place et revissez bien.



### IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

### PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

## INSTALLATION

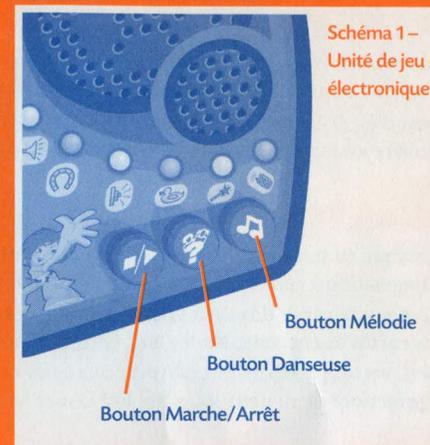
1. Pour jouer, choisis un endroit suffisamment grand et avec beaucoup d'espace libre pour pouvoir bouger et danser. Tu peux jouer à Dance Mania au rythme des 3 mélodies contenues dans l'unité de jeu. Mais tu peux aussi jouer sur tes musiques favorites : amène avec toi ta chaîne stéréo, ton lecteur CD ou ton radio K7 !
2. Place l'unité électronique et le plateau de jeu côte à côte sur une table. Mélange les cartes et fais-en une pile que tu placeras à côté de l'unité de jeu.
3. Prends les 6 premières cartes de la pile et aligne-les sur la table.
4. Avant de commencer à jouer avec tes copines, entraînez-vous en répétant les mouvements inscrits sur les 6 cartes. Lorsque vous êtes prêtes, mets en marche l'unité de jeu en appuyant sur le bouton Marche/Arrêt.

5. Tour à tour, chaque joueuse appuie une fois sur le bouton "Danseuse" pour connaître le son et l'image qui seront ses emblèmes pendant le jeu. Appuyez autant de fois sur le bouton Danseuse qu'il y a de joueuses.

Il y a 6 sons/images différents : klaxon, sabots de cheval, sonnette, canard, baguette magique, téléphone.

- **Le son :** à chaque pression du bouton, vous entendrez un son : mémorisez-le, ce sera votre son pendant toute la durée du jeu.
- **L'image :** à chaque son correspond une image. Lorsque vous entendrez votre son, vous verrez aussi une lumière s'allumer à côté de cette image.

**Remarque :** chaque son/image est représenté sur le plateau de jeu.



## DEROULEMENT DU JEU

1. Appuie sur le bouton Marche/Arrêt pour entendre à nouveau tous les sons et mémoriser les images correspondantes. Tu entendas alors une série de « bips » : si tu as choisi de danser sur tes propres musiques, mets en route ta stéréo !
2. Si tu as choisi de danser sur les mélodies de l'unité de jeu, appuie sur le bouton « Mélodie » : 1 fois pour choisir la 1ère mélodie, 2 fois pour la 2ème mélodie et 3 fois pour la 3ème mélodie.
3. L'unité de jeu va émettre au hasard l'un des 6 sons différents. Tiens toi prête : lorsque tu reconnais ton son et que la lumière s'allume à côté de ton image, c'est toi la Meneuse. Fais un pas en avant et place-toi face à la table afin de voir la rangée de 6 cartes qui s'y trouve. A toi de jouer ! Exécute la danse inscrite sur la 1ère des 6 cartes, en rythme avec la musique. Tes copines doivent suivre tes mouvements et danser avec toi.
4. **Wahoo !** : pendant que tu danses, si l'unité de jeu émet un « Wahoo ! », tu gagnes la carte de la danse que tu interprètes. Prends cette carte et place-la sur la case correspondant à ton image, sur le plateau. Puis passe à la carte suivante et effectue la danse qui y est indiquée. **Les sifflets :** si l'unité de jeu siffle, tu as perdu. Tu ne ramasses pas la carte. Passe alors à la carte suivante, et fais les mouvements qui y figurent. **Remarque :** lorsque tu arrives à la 6ème carte de la rangée et qu'il reste encore des cartes que tu n'as pas gagnées, reviens au début pour essayer de gagner ces cartes à nouveau.
5. Une autre Meneuse peut être appelée à n'importe quel moment : l'unité de jeu émettra le son qui lui correspond. Elle te remplace et prend la main en continuant la danse que tu avais commencée. Avant de prendre la main, la nouvelle Meneuse doit attendre que tu aies rejoint la rangée des autres joueuses.
6. La partie se termine lorsque les 6 cartes posées sur la table ont été gagnées. Eteins l'unité de jeu en appuyant sur le bouton Marche / Arrêt.