

## PRÉPARATION

Lors de la première utilisation, détacher les pièces de la planche. Conserver les pièces et jeter le surplus de plastique qui forme la grille avec les déchets ménagers. Détacher les 12 cartes prédécoupées de la planche. Insérer les piles comme indiqué en page 4 dans le paragraphe « INSTALLATION OU REMPLACEMENT DES PILES ».

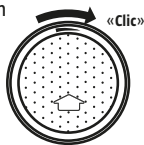
1. Assembler les 3 pieds de la base.

2. Assembler les verres.

3. Placer sur une table : la base, les verres, les pièces et les cartes.



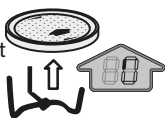
4. Activer le plateau en le tournant vers la droite d'un quart de tour jusqu'à entendre un « clic » et le poser sur les trois pieds de la base.



5. Mettre le compteur situé sous le plateau sur « ON » en laissant le plateau sur la base. Le plateau émet un son et le compteur affiche un « 0 » clignotant.



6. Prendre d'une main le plateau par en-dessous pour le soulever ; le compteur affiche alors un trait rouge discontinu indiquant que le chronomètre est en marche.



7. Effectuer le parcours de la course (choisi par les joueurs au début du jeu) en tenant d'une main le plateau par-dessous puis le redéposer sur la base. Le plateau **enregistre ainsi le temps maximum** pour réaliser ce parcours (il doit être inférieur à 99 secondes ; il peut se faire à l'intérieur ou à l'extérieur).



8. Quand il a été posé, le plateau **affiche un chiffre entre 1 et 9** pour indiquer le nombre de verres à mettre sur le plateau avant de réaliser le parcours. La course peut maintenant commencer !



### Important :

**a -** Quand le plateau fait sauter les verres d'un joueur car le temps est écoulé, il faut le réactiver sans l'éteindre (voir point N°4 de la préparation) : il garde ainsi en mémoire le temps initial du parcours, et l'on peut continuer la partie.

**b -** Si on souhaite enregistrer un nouveau parcours, il faut absolument mettre le commutateur sur « OFF », puis suivre les instructions indiquées à partir du point N°4 de la préparation.

**c -** Le plateau n'est pas waterproof, ne pas mettre d'eau dessus.

**d - Attention.** Les verres en plastique ne sont pas destinés à être mis en contact avec des denrées alimentaires ou de l'eau destinées à la consommation. Ne pas mettre d'aliments ou d'eau dans les verres.



## DÉROULEMENT DU JEU

1. Pose sur le plateau le nombre de verres indiqué par le compteur.



2. Tire une carte-défi au hasard et suis l'instruction donnée pour réaliser la course.



3. Soulève le plateau de la base par-dessous avec une main.

Le compteur affiche le temps accordé pour réaliser la course et le compte à rebours se déclenche.



4. Réalise tout le parcours et reviens au plus vite au point de départ avant la fin du temps imparti.

**Attention ! Si le plateau n'est pas assez stable, le chronomètre accélère le compte à rebours !**

5. De retour au point de départ, repose le plateau sur la base en le tenant par-dessous d'une main.

Compte les verres restants sur le plateau et prends le nombre de jetons correspondant (ils ont différentes valeurs : 1, 2 et 5).



6. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Le compteur affiche un nouveau chiffre.



Il pose sur le plateau le nombre de verres indiqué, et procède comme indiqué dans les points 2 à 5 précédents.

**Plus la partie avance, plus il faut aller vite !**

**Le temps est raccourci à chaque nouvelle course tant que le plateau n'aura pas sonné et fait sauter les verres.**

7. Si durant la course, le plateau se déclenche car le temps est écoulé, le joueur ne gagne pas de jetons. On réactive le plateau (voir page 2 **Important a**) pour continuer la partie.

**La partie est finie :**

- quand il n'y a plus de jetons disponibles,  
- ou quand **douze courses** ont été faites : le plateau émet une musique puis un son de clochette.

### LE GAGNANT :

C'est le joueur qui a gagné le plus de pourboires.

### JEU À UN SEUL JOUEUR :

En cas de jeu avec un seul joueur, il faut se fixer un nombre de pourboires à atteindre avant de commencer la partie.

### Variantes :

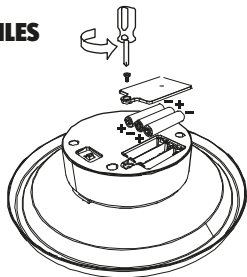
- Il est possible d'ajouter un obstacle supplémentaire après chaque tour.
- Pour plus de suspens, les joueurs peuvent décider que la partie est finie dès que le plateau fait sauter les verres. Le gagnant est celui qui a le plus de pourboires.

## INSTALLATION OU REMPLACEMENT DES PILES (à faire par un adulte) :

Le compartiment à piles est situé sous le plateau.

- Utiliser un tournevis pour l'ouvrir.
- Insérer 3 piles AAA neuves en respectant les polarités + et - indiquées dans le compartiment.
- Revisser le couvercle du compartiment à piles. Attention à ne pas serrer trop la vis.

Remarque : quand le son émis par le jouet devient faible, il est nécessaire de remplacer les 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.

PROBLÈMES	Le plateau n'émet pas de son / le compteur ne s'allume pas.	Le plateau émet un son très faible ou n'émet aucun son.	Les chiffres affichés par le compteur sont difficilement lisibles.	Le plateau ne tourne pas.	Le compteur n'affiche aucun chiffre.
ORIGINES POSSIBLES	Le commutateur est en position OFF.	Piles faibles.		Le plateau n'a pas été activé.	
SOLUTIONS	Mettre le commutateur en position ON.	Mettre des piles neuves.		Remettre le commutateur sur OFF et réactiver le plateau comme indiqué à partir du point N°4 de la préparation du jeu.	

Notice à conserver

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

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.

©2018 MEGARIGHTS. PLATO PRESTO est une marque déposée. Tous droits réservés.



**MEGABLEU**

Édité par MEGABLEU  
Z.I. La Beaugardière, Randonnai  
61190 Tourouvre au Perche  
France

www.megableu.com

# Plato presto

À partir de 5 ans,  
1 joueur et +



**CONTENU :** 1 « plateau de serveur » électronique\*,  
1 base, 12 cartes-défis, 9 verres en plastique, 27 jetons.

\*Fonctionne avec 3 piles AAA non fournies.

**BUT DU JEU :** Réaliser un parcours en maintenant le plateau dans sa main de manière stable pour ne pas faire tomber les verres et gagner un maximum de pourboires !

**les DÉFIS  
à faire  
pendant  
la course :**



Change 2 fois  
le plateau de  
mains



Garde un  
œil fermé



Escalade  
une chaise



Maintiens un  
torchon autour  
de ton bras.



Tiens le plateau  
de la main gauche  
(si tu es droitier)  
ou de la droite  
(si tu es gaucher)



Change 4 fois le  
plateau de mains



Passes sous  
une table



Fais le parcours  
en reculant



Agenouille-toi



Fais un tour  
sur toi-même



Fais 2 tours  
sur toi-même.



Remplis 1 verre  
(avec des confettis  
ou des boulettes  
de papier).