



RÉF. 74926

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Speedy Doc sait tout sur tout. Disons-le carrément, il est un peu prétentieux ! Il va mettre les joueurs au défi d'en savoir autant que lui.

Au début du jeu, Speedy Doc annonce un thème. Par exemple : « un animal noir et blanc », « une chaîne de télé » ou « quelque chose que l'on peut voir dans le ciel »... Le joueur qui commence doit trouver quelque chose qui correspond à ce thème. Par exemple, si le thème est « quelque chose que l'on peut voir dans le ciel », le joueur peut dire « un oiseau », « un nuage », « un avion » ou encore « une étoile filante »... Speedy Doc vous dira qui doit commencer. Quand le premier joueur a trouvé une réponse, il la dit à haute voix et appuie sur la tête de Speedy Doc. Le joueur qui est à sa gauche prend la main et doit trouver autre chose qui correspond au thème. Et ainsi de suite en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre... jusqu'à ce que Speedy Doc décide qu'il en a marre ! Dans ce cas, le joueur qui avait la main mais n'avait pas encore donné sa réponse a perdu la manche. Si un joueur est trop lent pour répondre Speedy Doc peut décider de lui donner un zéro et on passe à la manche suivante. Speedy Doc est imprévisible.

Il se peut qu'il décide de modifier les règles en cours de jeu. Par exemple, il peut demander à un joueur de donner deux réponses au lieu d'une. En réalité, Speedy Doc n'en fait qu'à sa tête et tout peut arriver. Mais pas de panique, il suffira de suivre ses indications. Et le meilleur moyen pour ne pas passer pour un zéro c'est encore de répondre le plus vite possible.

FIN DE LA PARTIE ET GAGNANT

Speedy Doc annoncera la fin du jeu. Le joueur qui aura reçu le moins de zéros gagne la partie !

TRUCS ET ASTUCES

• **Contestation** : Si un joueur pense qu'une réponse qui vient d'être donnée n'est pas correcte ou a déjà été donnée, il peut la contester et demander à Speedy Doc d'interrompre le jeu. Pour cela, il suffit d'appuyer deux fois sur la tête de Speedy Doc. Les joueurs débattent sur la réponse et une fois qu'ils sont d'accord il faut appuyer une fois sur la tête de Speedy Doc. Le joueur qui a tort prend un zéro et c'est à lui de commencer la prochaine manche en appuyant sur sa tête. Si vous souhaitez annuler une contestation, appuyez à nouveau deux fois sur la tête de Speedy Doc.



RÈGLES DU JEU

CONTENU :

1 Speedy Doc électronique,
20 « zéros » pour compter les points
PRÉPARATION ET MISE EN MARCHÉ DU JEU

Sortir tous les éléments de la boîte et les poser sur une surface propre et plane. Détacher Speedy Doc de son support en dévissant les vis situées sous Speedy Doc. Cette manipulation doit être effectuée par un adulte. Installer les piles dans Speedy Doc en suivant le schéma d'insertion (voir schéma au dos). Speedy Doc fonctionne avec 3 piles LR03/AAA (1,5 V) non fournies. Cette manipulation doit être effectuée par un adulte. Ouvrir le compartiment à piles situé sous Speedy Doc à l'aide d'un tournevis. Insérer 3 piles neuves de type LR03/AAA (1,5 V) non fournies, de préférence alcalines, en respectant le sens de la polarité. Revisser fermement le couvercle du compartiment à piles. Sortir les zéros de leur emballage et les disposer à côté de Speedy Doc puis mettre l'interrupteur situé dans son dos sur ON. La partie commence !

BONNE NOUVELLE !

La super bonne nouvelle, c'est que vous pouvez commencer à jouer tout de suite, sans même lire cette règle ! Eh oui, Speedy Doc s'occupe de tout ! Jetez quand même un coup d'œil à la rubrique « Trucs et astuces » pour connaître des petits trucs que Speedy Doc ne vous dira pas forcément.

BUT DU JEU

Donner le plus de réponses possibles à Speedy Doc dans le temps imparti pour avoir le moins de zéros à la fin du jeu !

• **Pause** : À tout moment, il est possible de faire une pause en cours de partie. Pour cela, appuyez sur la cravate de Speedy Doc. Pour revenir au jeu, appuyez à nouveau sur sa cravate.

• **Répéter** : Si vous souhaitez réentendre un thème ou une instruction donnée par Speedy Doc, appuyez deux fois rapidement sur sa cravate.

• **Égalité** : À la fin de la partie, si plusieurs joueurs sont à égalité et ont le plus petit nombre de zéros, Speedy Doc les départagera. Pour cela, appuyez deux fois sur la tête de Speedy Doc et suivez ses instructions.

• **Zap** : Speedy Doc sait tout sur tout, mais il peut arriver qu'il radote un peu. Vous pouvez lui demander de zapper ce qu'il est en train de vous raconter. Pour cela, il suffit d'appuyer sur sa tête pendant qu'il donne des instructions. Vous ne pouvez pas zapper pendant qu'un thème est annoncé.

• **Nouveau thème** : Si jamais un thème est vraiment trop difficile, vous pouvez demander à Speedy Doc de vous en donner un autre ! Pour cela, appuyez sur sa tête pendant trois secondes.

POUR ÉTEINDRE LE JEU

Mettez l'interrupteur situé dans le dos de Speedy Doc sur OFF. Si vous oubliez d'éteindre le jeu, il s'éteindra automatiquement au bout de quelques minutes (sauf s'il est en pause).

(FR) Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de trente-six mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant. Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

(DE) Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält Kleinteile. Ersttückungsgefahr. Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird. Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren.

(NL) Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft. Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren.

REMARQUES IMPORTANTES SUR LES PILES :

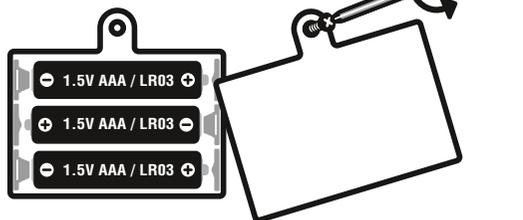
(FR) Fonctionne avec 3 piles LR03/AAA (1,5 V) non fournies. Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte. Différents types de piles ou d'accumulateurs ou des piles ou des accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Seuls les piles ou les accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la

polarité. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Lorsque les piles sont usées, les retirer et les placer dans les dispositifs prévus pour la récupération des piles usagées. Note : si vous n'utilisez pas le produit pendant une période prolongée, nous vous conseillons de retirer les piles.

(DE) Es braucht 3 Batterien AAA (1,5V) nicht enthalten. Die nicht aufladbaren Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Die verbrauchten Batterien und Akkus müssen vom Spielzeug entfernt werden. Die Akkus müssen vor der Ladung vom Spielzeug entfernt werden. Die Akkus dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen geladen werden. Man sollte nicht verschiedene Arten von Batterien oder Akkus mischen. Nur die angegebenen Batterien und Akkus, oder ähnliche, dürfen benutzt werden. Bei der Einlage muss die Polarität beachtet werden. Die Schlitze der Batterien sowie der Akkus müssen vor Kurzschluss geschützt werden. Leere Batterien herausnehmen und zur Batteriesammelstelle bringen. Hinweis: wenn das produkt für längere Zeit nicht benutzt wird, empfehlen wir, die Batterien herauszunehmen.

(NL) Werkt op 3 AAA-batterijen van (1,5 V) niet meegeleverd. Gewone batterijen mogen niet opgeladen worden. Legge batterijen en lege oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed verwijderd worden. Oplaadbare batterijen dienen, alvorens ze op te laden, uit het speelgoed verwijderd te worden. Batterijen mogen slechts worden opgeladen onder het toezicht van een volwassene. Meng geen verschillende types gewone of oplaadbare batterijen of nieuwe en oude, gewone en oplaadbare batterijen. Gebruik enkel batterijen van het aanbevolen of een gelijkwaardig type. Bij het aanbrengen van de batterijen de polariteit in acht nemen. De klemmen van de batterijen niet kortsluiten. Niet-oplaadbare batterijen die leeg zijn, dienen verwijderd te worden en dienen weggegooid te worden in speciaal voor de recuperatie van gebruikte batterijen voorziene recipiënten. Let op: als u het product langere tijd niet gebruikt, raden wij u aan de batterijen eruit te halen.

Schéma d'insertion des piles



(FR) Attention ! Veuillez ne pas jeter ce jouet dans la poubelle d'ordures ménagères. Merci d'emmener ce produit au point de collecte spécifique des équipements électriques et électroniques.

(DE) Achtung! Vorsicht, bitte dieses Spielzeug nicht in den Abfalleimer werfen. Wir möchten Sie bitten es zu einem bestimmten Abfallplatz für elektrische und elektronische Ausrüstungen zu bringen.

(NL) Waarschuwing! Dit speelgoed niet bij het huisvuil werpen. Dit product naar een verzamelpunt brengen voor elektrische en elektronische apparaten.

Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

