- Si une carte est placée par-dessus une autre déjà posée dans l'emplacement, elle ne sera pas reconnue par le jeu et ignorée.
- Si 2 cartes ou plus sont placées les unes sur les autres en même temps sur un emplacement, la détection peut s'en trouver faussée ou les cartes ne seront pas reconnues.
- Si une carte est retirée de l'emplacement avant que le son associé ne soit émis, la carte est ignorée.
- Si la carte posée est retirée avant que la question ne soit énoncée, la question sera ignorée.
- La détection des cartes est sensible à la planéité des cartes. Veiller à maintenir les cartes toujours les plus plates possibles pour éviter des erreurs de détection.
- Si une carte est déchirée, elle peut être réparée (en fonction de l'ampleur et de l'endroit de la déchirure) en recollant les deux parties de manière à ce que le motif soit parfaitement reconstitué. Si la déchirure est trop importante ou mal placée, la carte peut s'avérer inutilisable.
- Si des cartes sont perdues, le jeu peut toujours être utilisé, mais les fonctions liées à ces cartes seront inutilisables.
- La détection étant sensible à la conductivité du corps humain, poser les doigts ou tout matériau conducteur sur les emplacements peut déclencher une détection intempestive. De même, il ne faut pas laisser le doigt appuyé sur la carte que l'on vient de placer sur un emplacement. Ceci n'est pas une erreur mais une conséquence normale de la technologie utilisée. Ceci est sans danger aucun pour la santé.

Dépannage : problèmes / solutions possibles

- Les cartes ne sont pas détectées normalement ou le délai de détection s'allonge :
  - Les piles sont usées. Les remplacer.
  - Les cartes sont tordues ou pliées ou déchirées. Essayer de les aplanir ou de les recoller si elles sont déchirées.
  - Vérifier que les emplacements sont propres, qu'aucune poussière ou miette ne vient empêcher les cartes d'être à plat sur le fond de l'emplacement.
- Le son est lent ou distordu :
  - Les piles sont usées. Les remplacer.
- Le jeu ne réagit pas lors du placement ou de l'enlèvement d'une carte :
  - Le jeu est soit en position ARRÊT, soit en mode économie d'énergie depuis plus d'une heure. Placer le sélecteur en position ARRÊT puis sélectionner un mode pour continuer à jouer.
- Le jeu demande d'enlever les cartes alors que les cartes ont été retirées puis remplacées :
  - Le jeu émet un son de confirmation lorsque les cartes sont enlevées après qu'il l'a demandé. Une fois ce son entendu, il est possible de remettre de nouvelles cartes. Si des cartes ont été mises sur les emplacements avant que ce son ait été joué, le jeu considère que les cartes n'ont pas été enlevées.
- Le jeu a un comportement étrange ou ne réagit pas comme il devrait.
  - Essayer d'éteindre puis de rallumer le jeu.
  - Si cela est sans effet, enlever puis remettre les piles. Les changer si nécessaire.

Grandir avec Nathan.com

Le site qui vous accompagne dans votre rôle de parents

- Les dossiers
- Les fiches-conseil
- Votre espace personnalisé
- Les activités pour votre enfant

Tous les mois :
- Les experts
- Le forum
- La lettre

www.grandiravecnathan.com

Nathan

© 2009 Nathan

Fabriqué et distribué sous licence par Diset, S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbodiset
www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur
www.nathan.fr

service consommateurs : info@diset.com

Illustrations de Thierry Courtin - Tous droits réservés

Nathan

T'choupi
mon p'tit quiz

Contenu :
1 plate-forme de jeu,
1 personnage,
40 cartes (5 x 5 cm),
une boîte de rangement.
Fonctionne avec 3 piles AA-LR6 (non fournies)

Le personnage
Mon p'tit quiz est livré accompagné d'un petit personnage à encastrer sur le plot de la plate-forme électronique prévu à cet effet.
Ce personnage n'intervient pas directement dans le déroulement du jeu et sa perte n'en dégrade aucune fonction électronique.

La boîte de rangement
Mon p'tit quiz comprend une boîte pour ranger les cartes lors du transport ou en cas de non-utilisation.
Cette boîte peut être posée sur la plate-forme pour faciliter le rangement.

2+ ans

Comment jouer ?

1

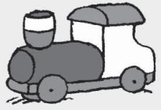
Mon p'tit quiz possède deux modes de jeu (mode découverte et mode quiz) que tu peux sélectionner à l'aide du petit bouton situé sur le côté droit de l'appareil.
position du bouton ● : mode découverte
position du bouton ●● : mode quiz
position du bouton ▌ : arrêt

Mode découverte

Allume le jeu en position découverte (●).
Pose une carte sur l'un des 2 emplacements (si tu ne fais rien, le jeu t'invite à le faire).
• **Si tu poses une carte « activité »**, Mon p'tit quiz te dit ce que le personnage est en train de faire.
• **Si tu poses une carte « image »,** le jeu te dit ce que c'est.
Une seule carte peut être posée sur un emplacement.
Lorsque les deux emplacements sont occupés, tu dois enlever au moins une carte pour continuer à jouer.

carte
« les activités de
T'choupi et ses amis »

carte
« image »



Mode quiz

2

Allume le jeu en position quiz (●●).
Étale les cartes devant toi, face visible.
Tu peux les trier par genre : les cartes « activités » ou les cartes « images ».

Pose une carte sur l'un des 2 emplacements (si tu ne fais rien, Mon p'tit quiz t'invite à le faire).
• **Si tu poses une carte « activité »**, le jeu te dit ce que le personnage est en train de faire et te demande de trouver la carte « image » qui va avec, celle qui montre l'image associée. Pour répondre, il faut placer la carte « image » demandée sur le second emplacement.
Si ta réponse est fausse, Mon p'tit quiz te dit : « Non, non. Cherche encore…»
• **Si tu poses une carte « image »,** le jeu te demande de retrouver la carte qui montre le personnage associé. Pour répondre, il faut poser la carte « activité » demandée sur le second emplacement.
Si ta réponse est bonne, Mon p'tit quiz te félicite. « T'choupi fait du vélo. Oui !!! Tu as trouvé. » Tu dois alors enlever les 2 cartes pour rejouer.
Si ta réponse est fausse, le jeu dit « Non, non. Cherche encore…».
Tu dois alors enlever la carte mauvaise réponse pour en placer une autre.
Tu pourras essayer autant de fois que tu voudras.

Si Mon p'tit quiz est laissé en fonctionnement sans que tu poses ou enlèves de carte, il se met en mode économie d'énergie. Mon p'tit quiz peut être réveillé en enlevant ou en posant une carte pendant la première heure. Ensuite, il faut le mettre hors tension puis le rallumer pour continuer à jouer. En sortie de mode économie d'énergie, le jeu se comporte comme si le sélecteur avait juste été mis sur le mode découverte ou sur le mode quiz.

Informations importantes (à conserver)
- **Ce jeu est destiné aux enfants âgés de 18 mois et plus.**
- **ATTENTION : tous les éléments d'emballage tels que les sacs en plastique, les cordons et colliers de fixation, les cales cartonnées, les films en plastique ne font pas partie du jeu et doivent être mis hors de portée des enfants.**
- **Lire attentivement cette notice et la conserver pour référence.**

3

Mise en place des piles
- Nous conseillons à l'adulte de surveiller l'enfant lorsqu'il change les piles, afin que ces consignes soient respectées. Il est de toute façon préférable que l'adulte effectue lui-même le remplacement des piles.
- Ouvrir le compartiment à piles situé sous la plate-forme de jeu à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 3 piles 1,5 V AA-LR6 en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Précautions d'utilisation des piles
- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons l'emploi de piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile.
- Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l'extrême, provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Eviter d'utiliser des piles rechargeables : leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l'ensemble des piles en même temps. Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
- Ne pas mélanger les différents types de piles, par exemple des piles salines avec des piles alcalines.
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles en cas de non-utilisation prolongée du jeu, sinon elles risqueraient de couler et de causer des dommages.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.
- Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.

Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs (non recommandé) :
- les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés s'ils peuvent être enlevés.

Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.

Informations importantes sur l'usage des cartes
- Pour éviter toute mauvaise détection, veiller à bien placer les cartes à plat sur le fond des emplacements.
- La détection des cartes peut prendre entre 0,5 et 3 secondes, en fonction de l'état du jeu. Si ce délai se trouvait allongé significativement, remplacer les piles. Si une carte est placée puis enlevée rapidement, il se peut qu'elle ne soit pas reconnue.
- Si une carte est placée à l'envers sur les emplacements, elle ne sera pas reconnue comme une carte valide et le jeu demandera de l'enlever ou la considérera comme une mauvaise réponse. Le jeu ne continuera pas tant que cette carte sera en place.