

RÈGLES DU JEU

1 joueur et plus – Âge conseillé : minimum 8 ans



ATTENTION

Ne convient pas aux enfants de moins de 8 ans. À utiliser sous la surveillance d'un adulte. Contient des produits chimiques qui présentent un danger pour la santé. Lire les instructions avant utilisation, s'y conformer et les garder comme référence. Éviter tout contact des produits chimiques avec le corps, notamment la bouche et les yeux. Éloigner les jeunes enfants et les animaux de la zone où sont réalisées les expériences. Mettre le coffret d'expériences hors de portée des enfants de moins de 8 ans. L'équipement de protection des yeux pour les adultes surveillants n'est pas inclus.

TABLE DES MATIÈRES

- Recommandations à l'attention des adultes surveillants
- Informations relatives aux premiers secours
- Règles de sécurité
- Contenu
- Astuces
- Produits de la maison nécessaires
- But du jeu
- Avant la première utilisation
- Préparation du jeu
- Déroulement du jeu
- Deux niveaux de difficulté
- Pour aller plus loin
- Notes
- Informations Dujardin



RECOMMANDATIONS À L'ATTENTION DES ADULTES SURVEILLANTS :

Lire et observer ces instructions, les règles de sécurité et les informations relatives aux premiers secours, et les garder comme référence. L'utilisation incorrecte des produits chimiques peut engendrer des blessures et nuire à la santé. Réaliser uniquement les expériences décrites dans les instructions. Ce coffret d'expériences est à utiliser uniquement par des enfants de plus de 8 ans. Compte tenu de très grandes variations des capacités des enfants, même au sein d'un groupe d'âge, il convient que les adultes surveillants apprécient avec sagesse quelles sont les expériences appropriées et sans risque pour les enfants. Il convient que les instructions permettent aux adultes surveillants d'évaluer chacune des expériences afin de pouvoir déterminer son adéquation à un enfant particulier. Il convient que l'adulte surveillant s'entretienne des avertissements et des informations de sécurité avec le ou les enfants avant de commencer les expériences. Il convient que la zone où sont réalisées les expériences soit sans obstacle et ne soit pas située près d'une réserve de denrées alimentaires. Il convient qu'elle soit bien aérée, et à proximité d'une adduction d'eau. Il convient d'utiliser une table solide dont la surface est résistante à la chaleur.

INFORMATIONS RELATIVES AUX PREMIERS SECOURS :

- En cas de contact avec les yeux : laver abondamment à l'eau en maintenant les yeux ouverts si nécessaire. Consulter immédiatement un médecin.
- En cas d'ingestion : rincer la bouche abondamment avec de l'eau, boire de l'eau fraîche. Ne pas faire vomir. Consulter immédiatement un médecin.
- En cas d'inhalation : transporter la personne à l'extérieur.
- En cas de contact avec la peau et de brûlures : laver abondamment à l'eau la zone touchée pendant au moins 10 minutes. Si l'irritation persiste, consulter un médecin.
- En cas de blessure, toujours consulter un médecin.
- En cas de doute, consulter un médecin sans délai. Emporter le produit chimique et son récipient.
- Centre Antipoison France : 01 40 05 48 48 / Belgique : 070 245 245.

RÈGLES DE SÉCURITÉ :

- Nettoyer la totalité du matériel après utilisation.
- S'assurer que tous les récipients soient hermétiquement fermés et convenablement stockés après utilisation.
- S'assurer que tous les récipients vides sont correctement éliminés.
- Se laver les mains une fois les expériences terminées.
- Ne pas utiliser d'autres matériels que ceux fournis avec le coffret ou recommandés dans la notice d'utilisation.
- Ne pas manger ou boire dans la zone où sont réalisées les expériences.
- Éviter tout contact des produits chimiques avec les yeux ou la bouche.
- Ne pas remettre les denrées alimentaires dans leur récipient d'origine. Les jeter immédiatement.
- Lire ces instructions avant utilisation, s'y conformer et les garder comme référence.
- Éloigner les jeunes enfants, les animaux et les personnes sans équipement de protection des yeux de la zone où sont réalisées les expériences.
- Toujours porter un équipement de protection des yeux.
- Ranger ce coffret d'expériences hors de portée des enfants de moins de 8 ans.

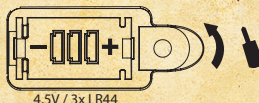
CONTENU

- 1 baguette
- 1 plume en plastique
- 1 trombone
- 1 bout de tissu
- 2 arbres en carton
- 4 ballons de baudruche
- 1 tube à essai transparent avec 3 trous
- Solution de liquide de cristaux
CAS : 7722-76-1 ne pas avaler
- Limaille de fer
CAS : 7439-89-6 ne pas avaler
- Bicarbonate de soude
CAS : 144-55-8 ne pas avaler
- 1 fil
- 1 bateau (Fabulus Express)
- 2 verres en polypropylène
- 1 entonnoir
- 1 feuille de grimoire avec des étoiles
- 1 feuille de grimoire avec des chauves-souris
- 1 bécber
- Les étiquettes des ingrédients de sorcellerie
- 1 cuillère doseuse
- 1 paire de lunettes
- 1 règle de jeu

ASTUCE : Si besoin, tu pourras facilement trouver du bicarbonate de soude dans le commerce.

PILES - INSTRUCTIONS

Dévisser le compartiment à piles situé au dos de la baguette. Placer 3 piles LR44 - 4,5 V dans le compartiment, et revisser le compartiment pour le fermer.



MISES EN GARDE :

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standards (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou les accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou des accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !



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

Entretien : Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile. Nettoyez avec un chiffon.

Distribué par Dujardin - ZA du Pôt au Pin - Entrepôt A4 - 33610 CESTAS - France.

SAV : sav@dujardingames.fr

Pour certaines expériences, tu auras également besoin de quelques produits et accessoires de la maison...



EAU



JUS DE CITRON



GLAÇONS



SAVON LIQUIDE



VINAIGRE BLANC
aussi appelé vinaigre ménager



SEL



POIVRE



ASSIETTE CREUSE



UN VERRE



FÉCULE DE POMME DE TERRE



UNE FEUILLE DE PAPIER

Pour lancer tes incantations, saisis la baguette magique contenue dans le coffret. Elle renferme des mystères, car elle est composée d'un aimant et d'une lampe UV ce qui te permettra d'accroître la puissance de ta magie.

PILES

AIMANT

LAMPE UV
(4,5- 3 LR 44)



BUT DU JEU

Vous êtes dans une grande école de sorcellerie. À deux ou à plusieurs, il faudra comprendre les sortilèges du nouveau grimoire et prononcer la bonne formule magique en réalisant le bon mouvement pour réaliser des sorts impressionnants.

Cours contre les forces du mal, botanique, téléportation, tasséomancie, métamorphose et arithmancie seront, entre autres, au programme de ce nouvel opus !

AVANT LA PREMIÈRE UTILISATION



Prenez vos étiquettes fournies dans la boîte et collez-les sur les flacons fournis dans la boîte. Pour savoir quelle étiquette mettre sur quel flacon, rendez-vous dans le grimoire à la page "INDEX DU GRAND TOURNOI DES SORCIERS".

Par exemple, vous devez coller l'étiquette "Poussière de sorcière" sur le flacon portant l'inscription "Limaillerie de fer".

Pour faciliter la compréhension des sortilèges, nous vous conseillons de découper l'index qui se situe dans votre grimoire afin de l'avoir sous les yeux pendant la réalisation des sortilèges.

PRÉPARATION DU JEU

Installez les produits et accessoires fournis dans la boîte ainsi que les produits du quotidien sur la table.

Si vous voulez vous immerger encore plus dans le monde des sorciers, scotez sur les produits du quotidien, quand c'est possible, les papiers avec les noms donnés aux produits dans le monde des sorciers.

Par exemple : sueur de gnome pour le vinaigre.

N'hésitez pas à photocopier les noms sorciers des produits pour pouvoir les réutiliser à l'infini !

DÉROULEMENT DU JEU

Mettez vos lunettes de protection et disposez, devant vous, les éléments fournis dans la boîte et ceux de la maison dont vous aurez besoin. N'oubliez pas de mettre devant vous votre index préalablement découpé, il vous sera d'une grande aide !

Prenez votre grimoire et, après avoir lu les règles de la magie, choisissez le sortilège que vous souhaitez réaliser et lisez-le bien attentivement jusqu'au bout avant de commencer.

Maintenant, c'est à vous de suivre scrupuleusement le sortilège pour savoir quels éléments utiliser et dans quel ordre. N'oubliez pas de regarder votre index si vous avez des doutes, il sera votre meilleur allié dans la réalisation de vos sortilèges !

Réalisez votre sortilège de sorcier et n'oubliez pas de dire la formule magique correspondante avec le bon geste pour activer votre pouvoir de sorcier !

Les secrets des anciens sorciers seront à vous si vous parvenez à découvrir les images cachées dans les pages du grimoire sacré. Ainsi, vous deviendrez de véritables sorciers dignes de ce nom.

Si vous n'arrivez pas à réaliser votre sortilège ou bien que vous avez un doute sur le résultat, rendez-vous sur la chaîne YouTube de Dujardin. Vous pourrez-y découvrir des photos et vidéos de tous les sorts que vous avez à réaliser.

DEUX NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous devenez des sorciers expérimentés et les sortilèges de Braldar n'ont plus aucun secret pour vous ? C'est que vous êtes prêts pour le tournoi spécial Poldou !

Dans ce tournoi réservé aux experts, l'elfe de Braldar le Sorcier s'est amusé à reprendre les sorts de son maître pour les complexifier !



Certains sorts
sont incomplets...

... avec parfois
des mots entièrement
manquants...

... d'autres n'ont
plus du tout
de texte

... et enfin certains
comportent des
annotations à prendre en
compte.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Parce que la magie vous passionne et que vous souhaitez en percer tous les mystères, nous vous invitons à vous rendre à la fin de votre grimoire où Braldar le sorcier vous confiera tous ses secrets.

NOTES

Un jeu de société développé par Dujardin. Dujardin est une filiale du groupe Jumbodiset.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés.

Fabriqué en Chine. Visuels non-contractuels. Conserver ces informations pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. ©2023 Dujardin. Tous droits réservés.

Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France.

Tél. : 05 56 72 59 14

SAV : sav@dujardingames.fr



Jumbodiset^{GROUP}
DUJARDIN
jeux 