

CLAP THE LIGHT

RÈGLES DU JEU

QUEL SERA
VOTRE RECORD
DE CLAPS ?

» 2 + 8
JOUEURS ANS

CONTENU DU JEU :

- › 2 paires de claps lumineux
- › 1 livret pour découvrir le monde des clapeurs !
- › 8 piles AAA LR03 (non fournies)



BUT DU JEU :

Chaque joueur enfle sa paire de claps.
Une fois face à face, c'est parti pour des enchainements de CLAPS !

Quand la lumière apparaît sur l'un de vos claps, clapez le plus vite possible sur le clap de l'autre joueur qui s'est allumé de la même couleur !

Il se peut que la lumière ne s'allume que sur l'un de vos claps ! Clapez alors tout seul : sur le torse, le genou ou en fermant la main ! À vous d'être créatif comme un véritable Clapeur !



Suivez le rythme des lumières et restez bien concentrés car les niveaux sont de plus en plus difficiles !

➔➔➔ Retrouvez d'autres vidéos sur www.JeuxDujardin.fr

PRÉPARATION DU JEU :

1. Insérez 2 piles AAA (LR03) de 1,5 V dans chaque clap.
(L'aide des parents peut être nécessaire. Voir "Mise en place des piles" Page 7)

2. Chaque clapeur enfile sa paire de claps en suivant bien les indications suivantes :
(L'aide d'un copain ou des parents peut-être nécessaire pour les premières utilisations)

➔ Pour savoir quel clap convient à la bonne main, réfère toi aux petites lettres sur les coques de couleurs :
Le «L» est pour la main gauche. Le «R» est pour la main droite.

➔ La coque de couleur doit se situer sur le dos de ta main.



➔ La lumière doit se trouver sur le côté de ta main, entre le pouce et l'index.



➔ Pour allumer tes claps, pousse le bouton situé sur le dessus de la coque sur ON.

3. Celui qui a les claps bleus choisit le mode de jeu à l'aide du bouton MODE. Il y a 8 modes de jeux.

4. Quand vous êtes prêts à jouer, mettez-vous face à face, les mains à hauteur de vos épaules, prêts à claper !



5. Appuyez sur le bouton START situé sur le même clap bleu.

➔➔➔ **C'EST PARTI POUR CLAPER !**

PRISE EN MAIN DU JEU : CLAPEZ DÈS QUE LA LUMIÈRE S'ALLUME !

➔ Exemple 1 :

Ta main droite s'allume ?
La main droite du joueur en face
s'allume aussi ! Rejoignez ces deux
mains et clapez !



➔ Exemple 2 :

Ta main droite et ta main gauche
s'allument. Rien en face ?
Clape dans tes deux mains !



➔ Exemple 3 :

Ta main droite s'allume !
Rien en face ? Clape tout seul !
Sur ta tête, ton torse, ta cuisse,
à toi d'être créatif et inventif !

➔ Pour choisir ton mode de jeu :

appuie sur le bouton **MODE** autant de fois qu'il le faut
pour choisir celui que tu préfères réaliser.

LES DIFFÉRENTS MODES :

➔ **MODE ENTRAÎNEMENT :**

C'est le mode qui te permet d'apprendre les 11 mouvements de base. Indispensable avant de démarrer des enchainements plus compliqués !

Le **MODE ENTRAÎNEMENT** est le mode **par défaut** lorsque tu allumes le CLAP bleu. Dans ce mode, on clap au rythme d'une seule couleur de lumière : **le rouge**.



CROISÉ GAUCHE :
La main gauche du clap bleu clape avec la main gauche du clap orange !



CROISÉ DROITE :
La main droite du clap bleu clape avec la main droite du clap orange !



EN LIGNE 1 :
La main gauche du clap bleu clape avec la main droite du clap orange !



EN LIGNE 2 :
La main droite du clap bleu clape avec la main gauche du clap orange !



ENSEMBLE :
Toutes les mains clapent ensemble !



SOLO DEUX MAINS BLEU :
Les deux mains des claps bleus clapent ensemble !



SOLO DEUX MAINS ORANGE :
Les deux mains des claps oranges clapent ensemble !



SOLO GAUCHE BLEU :
La main gauche du clap bleu clape toute seule ! Sur ta cuisse, sur ta joue...



SOLO DROITE BLEU :
La main droite du clap bleu clape toute seule !



SOLO DROITE ORANGE :
La main droite du clap orange clape toute seule !



SOLO GAUCHE ORANGE :
La main gauche du clap orange clape toute seule !

➔ **MODE 1 :**

Le **MODE 1** est facile, parfait pour mettre en pratique l'entraînement !

➤ Pour accéder au **MODE 1** appuie **1 fois** sur le **bouton MODE**

➔ **MODES 2 ET 3 :**

Des nouveaux mouvements se rajoutent, ça se complique !

➤ Pour accéder au **MODE 2** appuie **2 fois** sur le **bouton MODE**

➤ Pour accéder au **MODE 3** appuie **3 fois** sur le **bouton MODE**

➔ **MODE 4 :**

Dans le **MODE 4**, on rajoute une difficulté supplémentaire ! Vous devez claper avec **2 couleurs de lumières différentes** ! C'est toujours le même principe : on clape le plus vite possible en faisant correspondre les couleurs.

Attention : le rouge clape avec le rouge, et le orange avec le orange !

➤ Pour accéder au **MODE 4** appuie **4 fois** sur le **bouton MODE**

➔ **MODE 5 :**

Dans le **MODE 5**, en plus de claper avec **2 couleurs de lumières**, il vous permet de claper sur **des solos hyper stylés** !

➤ Pour accéder au **MODE 5** appuie **5 fois** sur le **bouton MODE**

➔ **MODE 6 :**

Grâce aux **2 couleurs de lumières** du **MODE 6** et les nouveaux mouvements qui se rajoutent, les possibilités se multiplient ! C'est le **MODE des experts** !

➤ Pour accéder au **MODE 6** appuie **6 fois** sur le **bouton MODE**

➔ **MODE ALÉATOIRE :**

Le mode **ALEATOIRE** vous réserve plein de surprises car les mouvements et les vitesses changent à l'infini !

➤ Pour accéder au **MODE aléatoire** appuie **7 fois** sur le **bouton MODE**

DÉROULEMENT DU JEU :

Le but du jeu est de claper **le plus longtemps possible** ! C'est un **jeu collaboratif**, cela veut dire que vous jouez ensemble pour battre des records de **CLAPS** !

Chaque **MODE** comprend **5 niveaux de vitesse**. Au début, cela va relativement lentement pour que vous puissiez vous familiariser avec les mouvements. Mais plus vous progressez dans les **CLAPS**, et plus la vitesse s'accélère !

Parviendrez-vous à atteindre le niveau le plus rapide ?

Chaque fois que vous lancez un **MODE** de jeu, vous partez avec **3 vies**, qui vous permettent de faire **3 erreurs**. Mais à chaque fois que vous dépassez un niveau, **on vous redonne une vie** !

FIN DU JEU :

Le jeu s'arrête quand vous avez fait autant d'erreurs que vous avez de vies. C'est perdu, il faut tout recommencer et retourner au **1^{er} niveau** !

➤ Appuyez de nouveau sur **START**. Si vous souhaitez changer de mode de jeu, appuyez sur **MODE de jeu** pour tester un nouvel enchaînement !

Pensez à bien éteindre vos gants après utilisation. Le jeu s'éteindra automatiquement au bout de **3 minutes**.

MISE EN PLACE DES PILES

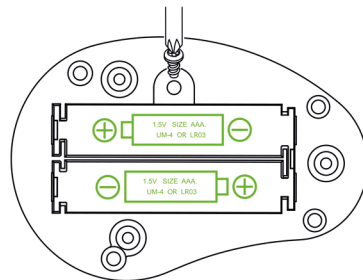
➔ Installation des piles :

Retirez le couvercle des piles situé sur chaque clap à l'aide d'un tournevis et insérez le nombre de piles nécessaires, en suivant les indications du schéma.

2 piles AAA (LRO3) de 1,5 V par clap.

Vérifiez que vous insérez correctement les piles en respectant les signes « + » et « - ».

Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle.



➔ Mises en garde :

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

- N'utilisez que les piles conseillées.
- Insérez les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne mélangez pas des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirez et jetez les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlevez les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne mettez pas les bornes d'alimentation d'une pile ou accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, éloignez-les des autres appareils électriques. Remettez le en marche si nécessaire (Eteignez-le, rallumez-le ou enlevez les piles et remplacez-les).
- 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 mélangez pas des accumulateurs neufs et usagés. Retirez les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne laissez jamais les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

➔ Important / entretien de votre jeu :

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le toujours avec précaution.

➔ Dysfonctionnement :

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

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

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.
- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

LE MONDE DES CLAPEURS

2 PAIRES DE CLAPS, 2 LUMIÈRES,
DES ENCHAINEMENTS À L'INFINI !

**LES CLAPEURS N'ONT PEUR DE RIEN
ET ENCORE MOINS DE CLAPER !**

Rejoignez la communauté de ceux
qui aiment bouger leurs mains au rythme des lumières.
A force d'entraînement et de nombreux fous rires garantis,
vous deviendrez les pros du CLAP !

Défiiez vos amis et battez le **record du plus long CLAP**
en passant tous les niveaux !

RETROUVEZ LE CLIP
"CLAP THE LIGHT"
SUR WWW.JEUXDUJARDIN.FR



Un jeu de société développé et édité par TF1 Games. © 2017 TF1 Entertainment Tous droits réservés.

TF1 Games est une filiale de TF1 Entertainment. TF1 Entertainment adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Ne pas utiliser comme accessoire ou équipement de protection. Ce jeu n'est pas un vêtement. En cas de gêne ou de mauvais réglage retirer les claps et laisser les mains au repos. Fabriqué en Chine. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure.

Distribué par DUJARDIN, Z.A du Pôt au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France
Siret : 32066097000049 - SAV : savdujardin@tf1.fr

