

TIME MACHINE

PRÊT À REMONTER LE TEMPS ?

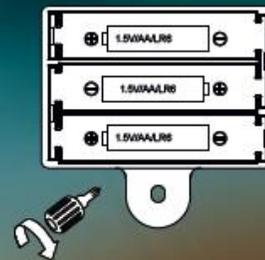
RÈGLE DU JEU

ÉCOUTE
LES HISTOIRES,
RETROUVE
LES OBJETS DISPARUS
ET DEVIENS
GARDIEN
DU TEMPS

ÂGE	JOUEURS	DURÉE	JEU
7+	1+	15 MIN.	COLLABORATIF

DUJARDIN
jeux 

CHERS PARENTS, MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT LES INDICATIONS SUIVANTES !



PILES - INSTRUCTIONS

INSTALLATION DES PILES : Retirez le couvercle des piles à l'aide d'un tournevis et insérez 3 piles AA - LR 06 (de 1,5V) en suivant les indications du schéma ci-contre. Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle.

Votre jeu est normalement prêt pour utilisation.

S'il ne fonctionne pas, il est possible que les piles soient usées ou mal insérées.

MISES EN GARDE :

- Les piles doivent être mises en place par un adulte - le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement.
- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérez les piles ou accumulateur correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles.
- Retirer les accumulateurs avant de les recharger.
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou 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 en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, éloignez-le des autres appareils électriques.
- Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

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

Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisible 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 produit 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 appropriés.
- Pour savoir où jeter les piles usagées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre ville.

ENTRETIEN :

Ne pas conserver ce produit dans un endroit sale, poussiéreux ou humide. Manipulez-le avec précaution.

DYSFONCTIONNEMENT :

S'il ne fonctionne pas normalement, essayez de changer les piles.
Vous pouvez également contacter le SAV par mail à savdujardin@tf1.fr

ETAPE 4 : RAMENE LES 3 OBJETS MANQUANTS DANS LE PRÉSENT !



CHERCHE LES OBJETS PARMIS LES 90 JETONS.

Pour les renvoyer dans le présent, dépose l'un après l'autre les jetons sur l'emplacement prévu à cet effet sur la machine. Attention ! Il faut appuyer sur le bouton de validation après avoir posé chaque jeton, pour que chacun d'entre eux soit pris en compte.

Si tu as retrouvé les 3 bons objets, ta machine émet un son de triomphe ! Félicitations, la galerie est sauvée !



• En cas d'erreur, la machine ne t'indiquera pas quel est le mauvais jeton. Réécoute l'histoire attentivement pour retrouver les 3 bons jetons et sois vigilant : il ne te reste qu'une chance !

ETAPE 5 : AS-TU BIEN RETROUVÉ LES 3 OBJETS DISPARUS ?



FÉLICITATIONS ! LA GALERIE EST DÉSORMAIS SAUVÉE.
Complète chacune des 30 galeries du musée pour protéger la mémoire du monde et devenir gardien du temps !



BONUS ★

POUR DÉCOUVRIR LE MESSAGE SECRET, CACHÉ, DANS LA MÉMOIRE DE TA MACHINE, TU DEVRAS PARTIR À LA RECHERCHE DE TOUS LES OBJETS DISPARUS DES 30 GALERIES DU MUSÉE SANS ÉTEINDRE UNE SEULE FOIS TA MACHINE. BONNE CHANCE !

CHERS PARENTS, LE FAIT DE NE PAS ÉTEINDRE LA MACHINE N'A AUCUNE INCIDENCE SUR LA DURÉE DE VIE DES PILES.

AVANT LA PREMIÈRE UTILISATION

Insérez les piles dans la machine à remonter dans le temps (voir instructions en page 6).

BUT DU JEU

Gardien, un tremblement de terre a eu lieu, des failles spatio-temporelles se sont ouvertes dans les 30 galeries du musée. Des objets du passé ont disparu. Retrouve-les avant qu'il ne soit trop tard pour protéger la mémoire du monde et devenir gardien du temps !



PRÉPARATION DU JEU

Le jeu se joue seul ou à plusieurs.

Dans ce dernier cas vous formez une équipe et vous devez rapporter ensemble les objets disparus.

Dispose la machine, les 2 posters ainsi que tous les jetons au centre de la table.

Allume ta machine en glissant le bouton sur 1. Écoute l'explication de prise en main de ta machine. Pour ne plus entendre ce son lors de ta prochaine partie, tu pourras appuyer sur le bouton de validation de ta machine.

ASTUCE

AU COURS DE LA PARTIE, EN CAS D'INACTIVITÉ DE LA MACHINE PENDANT PLUS D'UNE MINUTE, ELLE SE METTRA EN VEILLE POUR ÉCONOMISER SON ÉNERGIE. POUR REPRENDRE LA PARTIE LÀ OÙ TU EN ÉTAIS, APPUIE SUR LE BOUTON DE VALIDATION DE TA MACHINE.

DÉROULEMENT DU JEU

Ta machine à remonter dans le temps est très ancienne, elle a traversé de nombreux millénaires. Elle apparaît dès que l'Histoire a besoin d'être protégée. Elle seule peut permettre de retourner dans le passé et de sauver l'Histoire. Aujourd'hui elle t'a choisi pour protéger la mémoire du monde.

PRÊT À REMONTER LE TEMPS ?

ETAPE 1 : CONFIGURE TA MACHINE POUR RETOURNER DANS LE PASSÉ !

CHOISIS LA GALERIE QUE TU SOUHAITES SAUVER.
Tu peux choisir ta galerie parmi les 30 illustrations sur les plans du musée.

PARAMÈTRE LA BONNE ÉPOQUE.
Pour cela, regarde sur le plan du musée, l'époque dans laquelle se situe la galerie et positionne le sélecteur (A) sur la bonne époque : la Préhistoire, l'Antiquité, le Moyen Âge, les Temps Modernes, le XIX^{ème} siècle ou le XX^{ème} et XXI^{ème} siècle.



PARAMÈTRE LA BONNE FAILLE.
Observe bien l'illustration et repère la faille : c'est par là que se sont échappés les objets du passé. C'est une fissure, elle peut être rouge, bleue, verte, violette, orange, noire ou jaune. Reporte alors sa couleur sur le sélecteur (B).

APPUIE SUR LE BOUTON VALIDATION.
C'est parti pour un voyage dans le passé !



3



EXEMPLE :

Pour sauver la galerie « Voyage en Égypte Ancienne » : paramètre le sélecteur (A) sur l'Antiquité, puis reporte la couleur de la faille (orange) sur le sélecteur (B). Appuie sur le bouton de validation pour retourner dans le passé !



ATTENTION : il se pourrait que tu te trompes lors du paramétrage de l'époque et de la faille. Dans ce cas-là ta machine va soit émettre un son de bug soit démarrer une autre histoire qui ne correspond pas à la galerie que tu as choisie. Pour écouter la galerie de ton choix, paramètre de nouveau ta machine en faisant bien attention avant de valider.

ETAPE 2 : PLONGE TOI DANS LE PASSÉ !

ÉCOUTE TRÈS ATTENTIVEMENT L'HISTOIRE.
Concentre-toi sur les détails de l'histoire, tout en observant ta galerie.



ASTUCE

SI TU N'AS PAS BIEN ÉCOUTÉ L'HISTOIRE TU PEUX APPUYER DE NOUVEAU SUR LE BOUTON DE VALIDATION POUR LA LANCER À NOUVEAU.

ETAPE 3 : REPÈRE LES INDICES.

RETROUVE LES 3 OBJETS MANQUANTS AU SEIN DE LA GALERIE.
Compare l'histoire que tu as entendue et la galerie que tu as sous les yeux. Des détails manquent sur la galerie : ce sont les objets du passé à retrouver.



4

Epoque	NOM DE LA GALERIE	3 OBJETS REPRIS
PREHISTOIRE	En compagnie des dinosaures herbivores	Dents, Traces de pas de dinosaures, Œuf jaune avec des points rouges.
	Attention au dinosaure carnivore	Os, griffe crochue, Prérodactyle.
	La cuisine préhistorique	Feu, Deux grandes défenses en noire, Peau de bête.
	Les Cro-Magnon : des artistes !	Peintures de chasseurs avec leurs lances, Silex, Collier avec des dents.
	Voyage en Egypte Antienne	Deux immenses pyramides, Sarcophage doré du pharaon, Hiéroglyphes colorés.
	La cité grecque	Statues de dieux, Poteries blanche, noire et dorée, Sandales.
	Les Jeux Olympiques	Chariot, Casques dorés, Rameau d'olivier.
	Dieux et mythologie	Édifices, Lyre, Flèches.
	La Grande Muraille de Chine	Seaux gris, Chapeaux chinois, Pierres.
	Jules César à la conquête de la Gaule	Couronne de laurier, Tablette de cire, Carte de la Gaule.
ANTIQUE	Les chevaliers de la table ronde	Siège périlleux, Cape rouge en velours, Épée Excalibur.
	La vie de château	Font-tapis, Toit brique rouge, Cinq drapeaux rayés rouges et blancs.
	Notre Dame de Paris	Vitrail, gargouilles, Échelles.
	V comme Vikings	Tête de dragon en bois, Casques à deux cornes, Haches.
	Les explorateurs du Nouveau Monde	Coiffe composée de plumes rouges et blanches, Drapeau jaune où figure les lettres F et Y, de pierres précieuses, Drapeau jaune où figure les lettres F et Y.
	Léonard de Vinci et la Joconde	Pinceau, Brevet noir taché de peinture, Le tableau de la Joconde.
	Les Pirates	Tonneau, Coiffe au trésor, Tricorne (chapeau de pirate).
	Les Mousquetaires	Bougies, grandes plumes, Carafe.
	Versailles et le Roi Soleil	Couronne dorée, Lustres en cristal, Cape bleue.
	Au cœur de la Révolution Française	Fusils, Fourches, Bonnet phrygien.
LES TEMPS MODERNES	Action, ça tourne !	Programme, Bobines, Cinématographe.
	Un train d'avance	Cheminée de la locomotive, Rails, Mallets.
	En plein Far West	Rocher en forme de fer à cheval, Bandana rouge, Deux pistolets dans leurs étuis.
	Nauguration de la Tour Eiffel	Montgolfières, Bâtons noirs, Arrière de la Tour Eiffel.
	À bord du Titanic	Gouvernail en bois, Plan du Titanic, Boussole.
	Débarquement en Normandie	Avion, Casques kaki, Parachute.
	Premiers pas sur la Lune	Cratères, Drapeau américain, Traces de pas.
	En direct du Bureau ovale	Bureau en bois, Trois grandes fenêtres, Tapis bleu avec l'emblème.
	Buckingham Palace	Armoires, Drapeaux anglais, Coiffe à pois d'ours noir.
	Finale France-Croatie 2018	Drapeaux français, Cage de but, Trophée en or.
LE XX ^{ème} SIÈCLE	LE XX ^{ème} ET XXI ^{ème} SIÈCLES	

Un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 6 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Le symbole de la poubelle barrée, apposé sur le produit ou son emballage, indique que ce produit ne doit pas être traité avec des équipements de recyclage. Il doit être remis à un point de collecte approprié pour la recyclage des équipements électroniques et électroménagers. Fabriqué en Chine. Conservez cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. © 2020 Dujardin. Tous droits réservés.

Contact : DUJARDIN, 2 A du Pot au Pin, Entrepôt A4,
33610 Cestas - France. SAV : savdujardin@tf1.fr
Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr



DUJARDIN