

# PAT' Touche

**GARE À LA FAUSSE NOTE...**

**OU PAT'TOUCHE POURRAIT BIEN SORTIR SES GRIFFES !!!**

## **CONTENU :**

Le chat Pat'Touche, la base piano et la règle du jeu.

## **PREPARATION :**

- Emboîter les pattes arrière du chat dans les deux encoches sur le piano.
- Clipser la patte avant gauche dans l'orifice près du clavier.
- Appuyer sur la tête du chat pour l'asseoir sur le piano.
- Son ventre doit s'emboîter sur le picot blanc.

## **INSERER ET REMPLACER LES PILES :**

- Retirer le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 3 piles LR6 AA comme indiqué à l'intérieur du compartiment.
- Replacer le couvercle et serrer la vis (pas trop fort) avec le tournevis.

## **DEROULEMENT DU JEU :**

- Placer l'interrupteur sur ON pour mettre le jouet en marche.

## **PAT' TOUCHE COMPORTE TROIS JEUX DIFFÉRENTS :**

### **JEU 1 – En avant la musique**

- Appuyer sur la touche "Jeu 1".
- Elle se met à clignoter.
- Valider en appuyant sur la touche "Départ".
- Pat'Touche commence une mélodie.

Le joueur doit reproduire chaque note dans le même ordre.

Exemple :

	Pat'Touche	Joueur
Phase 1	Touche 1	Touche 1
Phase 2	Touches 1, 5	Touches 1, 5
Phase 3	Touches 1, 5, 3	Touches 1, 5, 3

Si le joueur ne fait aucune fausse note, il peut accéder aux niveaux supérieurs et atteindre le niveau 7.

(Le clavier clignote dès qu'il passe à un niveau supérieur.)

S'il se trompe d'une seule note, Pat'Touche bondit et sort ses griffes ! La partie est, alors, terminée.

Rappuyer sur le chat pour rejouer.

Niveau 1 : 0-4 notes correctes

Niveau 2 : 5-9 notes correctes

Niveau 3 : 10-14 notes correctes

Niveau 4 : 15-19 notes correctes

Niveau 5 : 20-24 notes correctes

Niveau 6 : 25-29 notes correctes

Niveau 7 : 30 notes correctes

### **JEU 2 – Touche à tout**

- Appuyer sur la touche "Jeu 2".
- Elle se met à clignoter.
- Valider en appuyant sur la touche "Départ".
- Une musique d'ambiance indique que la partie commence.

Toutes les touches du clavier s'allument. Le joueur appuie sur une touche au hasard.

Si celle-ci s'éteint et que la musique reprend, le joueur appuie sur une seconde touche et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une touche allumée.

Mais, si le joueur appuie sur la mauvaise touche, le chat se réveille et bondit ! La partie est terminée.

Rappuyer sur le chat pour rejouer.

### **JEU 3 – La musique à l'envers**

- Appuyer sur la touche "Jeu 3".
- Elle se met à clignoter.
- Valider en appuyant sur la touche "Départ".

Les règles sont les mêmes que pour le jeu 1 sauf que le joueur doit reproduire chaque note dans le sens inverse.

Exemple :

	Pat'Touche	Joueur
Phase 1	Touche 2	Touche 2
Phase 2	Touches 2, 8	Touches 8, 2
Phase 3	Touches 2, 8, 3	Touches 3, 8, 2

# PAT' Touche

**GARE À LA FAUSSE NOTE...  
OU PAT'TOUCHE POURRAIT BIEN SORTIR SES GRIFFES !!!**

ATTENTION: Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Retirer les attaches avant de confier le jouet à un enfant.

Fonctionne avec 3 piles alcalines LR6 AA non fournies.

Ne pas insérer ou remplacer des piles ou accumulateurs sans la surveillance d'un adulte.

Ne pas utiliser de piles rechargeables.

Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.

Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés lorsque cela est possible.

Les accumulateurs, s'ils peuvent être enlevés, ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs.

Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés.

N'utiliser que le type de piles ou accumulateurs recommandés.

Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.

Les piles et accumulateurs usagés doivent être retirés du jouet.

Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.

Ne pas essayer de brûler ou de jeter des piles ou accumulateurs dans le feu.

Jeter les piles usagées d'une manière correcte et sécuritaire.

Ranger ce jeu à l'abri de la poussière dans un endroit propre.

Ne pas exposer ce jeu à l'humidité et à des températures extrêmes.

Ne pas essayer de démonter le jouet.

## DEEE

DEEE (Déchets d'Équipements Électriques et Électroniques) Les déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE) sont issus des équipements conçus pour être utilisés à une tension ne dépassant pas 1000 volts en courant alternatif et 1500 volts en courant continu. Une directive européenne après transposition oblige, depuis le 13 août 2005, les entreprises à valoriser et à réutiliser leurs DEEE. Le décret français impose aux entreprises la prise en compte de tous les stades de la vie des Equipements Électriques et Électroniques (EEE), y compris leur traitement en fin de vie. Depuis le 13 août 2005, les produits doivent comporter un double marquage : la date de leur mise sur le marché et un sigle (de type poubelle barrée pour les produits ménagers) indiquant que le produit ne peut pas être jeté en décharge. Le produit doit également être marqué du logo du fabricant.

## Directive DEEE

Union européenne et EEE (Norvège, Islande et Liechtenstein) uniquement.



Ce symbole indique que, conformément à la directive DEEE (2002/96/CE) et à la réglementation de votre pays, ce produit ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères. Vous devez le déposer dans un lieu de ramassage prévu à cet effet, par exemple, un site de collecte officiel des équipements électriques et électroniques (EEE) en vue de leur recyclage ou un point d'échange de produits autorisé qui est accessible lorsque vous faites l'acquisition d'un nouveau produit du même type que l'ancien.

Toute déviation par rapport à ces recommandations d'élimination de ce type de déchet peut avoir des effets négatifs sur l'environnement et la santé publique car ces produits EEE contiennent généralement des substances qui peuvent être dangereuses.

Parallèlement, votre entière coopération à la bonne mise au rebut de ce produit favorisera une meilleure utilisation des ressources naturelles.

Pour obtenir plus d'informations sur les points de collecte des équipements à recycler, contactez votre mairie, le service de collecte des déchets, le plan DEEE approuvé ou le service d'enlèvement des ordures ménagères.

Distribution: Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR, Hattem – Holland. Informations à conserver. Notez notre adresse au cas où vous voudriez nous contacter ultérieurement : Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Il est recommandé de garder le packaging, l'emballage et les instructions du jouet qui contiennent des informations importantes. ATTENTION: Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Visitez notre site : [www.goliathgames.com](http://www.goliathgames.com)

Pour 1 joueur et plus . A partir de 4 ans  
Fonctionne avec 3 piles alcalines LR6 (non fournies).

