Règles de base



fonctionne avec l'Assistant Google

Conception : Kreativbunker
Rédaction : Philipp Sprick

Bienvenue dans le 1er quiz toujours à jour !*

Afin de profiter pleinement de l'expérience kNOW!, nous vous invitons à prendre connaissance des mentions ci-dessous.
Le quiz kNOW! contient 9 épreuves qui se jouent avec ou sans l'Assistant Google.
À noter : les épreuves en ligne se jouent exclusivement avec l'Assistant Google, et sont accessibles uniquement sous réserve de créer un compte Google (âge minimum requis : 16 ans).

Vous trouverez d'autres conseils et astuces dans cette notice et sur :
www.ravensburger-know.fr

Avant de vous lancer :

L'Assistant Google : Si vous n'avez pas encore installé l'application sur votre smartphone, commencez par rechercher l'application « Assistant Google » sur votre centre de téléchargement. Si ce n'est pas le cas, il vous sera demandé d'utiliser ou de créer une adresse gmail afin d'accéder à l'ensemble des fonctions. Après avoir passé ces étapes, vous pouvez lancer l'Assistant Google sur votre smartphone et connecter votre compte aux éventuelles enceintes vocales qui vous entourent.
Si vous utilisez un smartphone Android (sur lequel l'expérience kNOW! est optimisée), il vous suffit simplement de dire « Ok Google » ou bien de maintenir enfoncé le bouton accueil. Sur un smartphone iOS, vous devez lancer l'application.

L'Assistant Google est téléchargeable gratuitement en France sur le Google Play Store (Androïd) et l'App Store (iOS).

Important : L'utilisation d'autres assistants vocaux peut entraîner des dysfonctionnements et des conditions de jeu non satisfaisantes. Le Quiz kNOW! a été développé prioritairement avec l'Assistant Google, mais il peut arriver que certaines réponses soient momentanément indisponibles (voir Conseils et astuces, page 4).

« *L'Assistant Google indique que Professeur kNOW! n'est pas disponible dans ma langue !* »
Professeur kNOW! n'est actuellement disponible qu'en Français (France). Si vous habitez dans un autre pays francophone et recevez ce message en tentant de parler avec le Professeur kNOW!, réglez la langue de votre assistant sur Français (France).

** kNOW! peut être joué hors-ligne à partir de 10 ans et en ligne à partir de 16 ans (compte Google nécessaire). Nous sommes soucieux de la protection de vos données personnelles et vous invitons à consulter le feuillet « Informations sur la protection des données ».*

Ravensburger

C'est parti !

Vous trouverez une autre notice détaillant les 9 épreuves de kNOW! Lisez ces règles spécifiques seulement lorsque vous tirez une carte de l'épreuve correspondante.

Si vous souhaitez tout de suite commencer la partie, vous pouvez demander directement à Professeur kNOW! de vous dicter les règles contenues dans cette notice. Il vous suffit de dire « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de nous expliquer les règles du jeu ! ».

Contenu

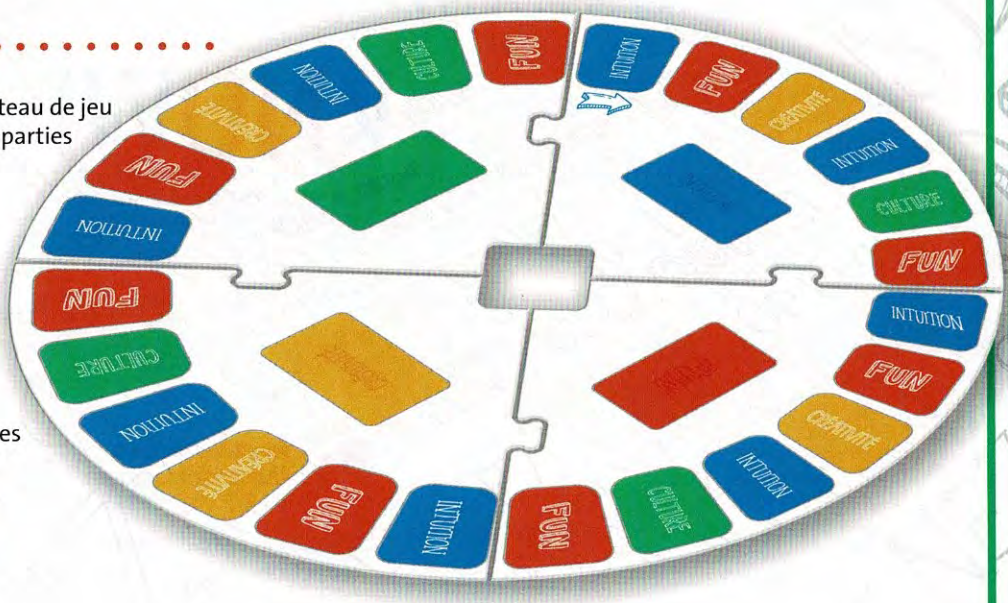


6 pions



1 buzzer

1 plateau de jeu en 4 parties



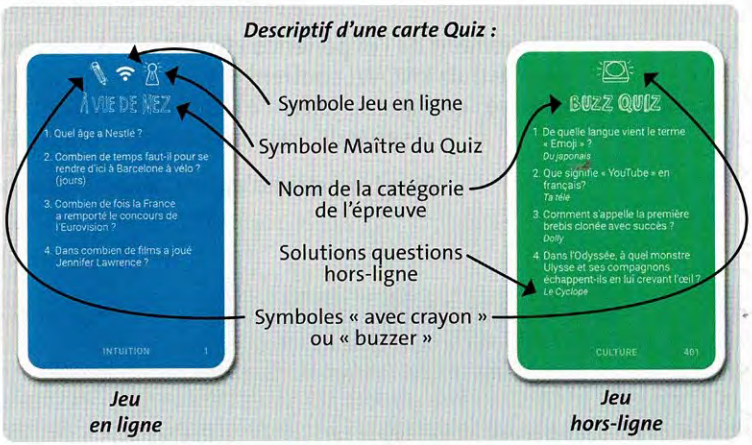
1 notice « Règles de base »
1 notice « Liste des épreuves »
1 fiche d'information sur la protection des données



1 bande de tri



220 cartes Quiz recto-verso



Mise en place

Avant chaque partie :

1. Assemblez les 4 parties du **plateau** en faisant correspondre les couleurs et noms des catégories, puis installez le plateau au milieu de la table.

2. Allumez le **buzzer** (interrupteur sous l'appareil). Placez-le dans le trou au centre du plateau. *Pour économiser les piles, n'oubliez pas de l'éteindre à la fin de la partie.*

3. Chaque joueur choisit un **pion** et le place sur la case bleue « Intuition », au-dessus de la flèche de Départ.



4. Choisissez si vous souhaitez jouer avec le jeu **en ligne** (cartes avec le symbole) ou **hors-ligne** (cartes sans ce symbole). Selon votre choix, sortez les cartes correspondantes de la boîte et placez-les, selon leur couleur (bleu, rouge, jaune et vert), sur les 4 emplacements autour du buzzer. N'oubliez pas de bien mélanger chaque tas de cartes avant la partie.

Astuces :

- */ Vous pouvez aussi jouer avec toutes les cartes du Quiz. Mélangez alors toutes les cartes de même couleur ensemble. À noter que les règles des épreuves **en ligne** et **hors-ligne** de certains jeux varient légèrement.*
- *Les épreuves **en ligne portant ce symbole** sont également accessibles dès **2 joueurs**.*

5. À vous de définir la durée du jeu. Un tour complet du plateau dure 60 minutes, un quart du plateau dure environ un quart d'heure. Selon votre envie et votre humeur, vous avez donc le choix entre environ 15, 30, 45 ou 60 minutes de jeu.

Astuce : Vous pouvez également fixer une durée précise. Il vous suffit alors de régler le minuteur numérique selon votre choix : « Ok Google, règle un minuteur de [X] minutes ! ».

6. Il ne reste plus qu'à désigner le **Premier joueur** et c'est parti !

L'Assistant Google révèle le premier joueur de cette partie : « Ok Google, demande à professeur kNOW de choisir qui commence la partie ! ».

Le plus jeune joueur commence.

Après chaque partie :

1. Triez **toutes les cartes** par couleur.
2. Rangez chaque paquet de cartes portant le symbole dans le compartiment de la couleur correspondante indiqué par le symbole sur la bande de tri.
   Rangez les cartes sans symbole dans le compartiment de même couleur sans le symbole .
   Mélangez bien séparément les cartes de chaque compartiment.



Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour est le **Maître du Quiz**. Il regarde la couleur de la case sur laquelle se trouve son pion. Il pioche alors la première carte de cette couleur, puis **la retourne** (les joueurs ne doivent pas voir l'épreuve à l'avance !) et lit le nom du jeu.

Vous découvrez ce jeu pour la première fois ?

Faites-vous expliquer la règle : « *Ok Google, demande à professeur kNOW! de nous expliquer les règles de [Nom du l'épreuve].* ».

Lisez les règles de cette épreuve dans la deuxième notice.

Le Maître du Quiz **choisit une question** sur la carte et la lit à voix haute. Une fois que tous les joueurs ont joué, le Maître du Quiz donne la réponse. Chaque joueur avance ensuite son pion sur le plateau du nombre de points gagnés :

- Les **épreuves avec crayon** rapportent **1 point** par bonne réponse.
- Les **épreuves avec buzzer** rapportent **2 points** par bonne réponse. **Mais si la réponse est fausse**, ce sont les autres joueurs qui marquent chacun **1 point !**

En cas de litige, les joueurs décident ensemble si la réponse est correcte ou non.
Pour finir, le Maître du Quiz remet la carte utilisée dans la boîte et son voisin de gauche devient le nouveau Maître du Quiz : il regarde sur quelle case se trouve son pion, pioche la première carte de la pile correspondante, la retourne , la lit et arbitre le jeu suivant.

Comment le Maître du Quiz marque-t-il des points ?

Lors des épreuves portant ce symbole, le Maître du Quiz joue et marque des points comme les autres joueurs.

S'il n'y a pas de symbole, le Maître du Quiz lit les questions et réponses mais ne marque **pas** de points. Cela signifie qu'il ne marque pas non plus de points en cas de mauvaise réponse des autres joueurs.

Fin de partie

La partie prend fin dès qu'un pion atteint la case bleue « Intuition » au-dessus de la flèche bleue. Pour les parties plus courtes, dès qu'un pion a franchi le nombre de cases convenu au départ. Le joueur dont le pion termine en tête l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Si vous jouez avec une durée préréglée, la partie prend fin dès que le minuteur enclenché retentit.

Conseils et astuces

Commandes utiles pour utiliser l'Assistant Google

Présentation du Professeur kNOW! :
- « Ok Google, j'aimerais parler à Professeur kNOW! »

Explication des règles :
- « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de nous expliquer les règles du jeu. »
- « OK Google, demande à Professeur kNOW! de nous expliquer les règles de [nom de l'épreuve]. »

Désignation du Premier joueur :
- « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de choisir qui commence la partie ! »

Réglage du volume :
- « Ok Google, règle le volume sur [1 % à 100 %]. »
- « Ok Google, moins fort. »
- « Ok Google, plus fort. »

Répétition du dernier message :
- « Ok Google, répète. »

Minuteur / Réglage de la durée
- « Ok Google, règle un minuteur de [X] minutes / secondes »
- « Ok Google, combien me reste-t-il de temps ? »

Mettre fin ... au minuteur / à l'alarme / à la lecture
- « Ok Google, stop ! »

Si je vous dis ...
- « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de commencer une épreuve pour *Si je vous dis...* »
- « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de répéter. »

Multi-Quiz
- « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de commencer une épreuve pour *Multi-Quiz*. »
- « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de répéter. »

Tendez l'oreille !
- « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de commencer une épreuve pour *Tendez l'oreille !*. »
- « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de répéter. »

Top recherche
- « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de commencer une épreuve pour *Top recherche*. »
- « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de répéter. »

5 conseils concernant l'utilisation de l'Assistant Google

L'Assistant Google ne cesse d'apprendre tous les jours. S'il ne fournit momentanément aucune réponse, suivez les conseils ci-dessous ou consultez la FAQ sur le site : www.ravensburger-know.fr

1. ***Ok Google***
   N'oubliez pas de vous adresser à l'*Assistant Google* en commençant par « Ok Google, ... ». Il se fera alors un plaisir de vous répondre.
2. ***Le silence est d'or !***
   Si l'un de vous parle avec l'*Assistant Google*, il est préférable que les autres écoutent...
3. ***Remarques entre parenthèses***
   Sur certaines cartes figurent des informations supplémentaires entre parenthèses (date, €,...). Elles sont destinées à aider les joueurs et ne s'adressent pas à l'*Assistant Google*. Alors ne les lisez pas lorsque vous poserez votre question.
4. ***Deux fois, c'est mieux !***
   Si l'*Assistant Google* ne répond pas, répétez-lui une seconde fois (ou reformulez) votre question (voir tutoyez-le).
   Ex: vous pouvez remplacer « Citer » par « Cite », « Cite-moi » ou « Citez-moi » ; voire même par « Donner », « Donne », « Donne-moi » ou « Donnez-moi ».
5. ***Houston, on a un problème !***
   Si, malgré ces conseils, l'*Assistant Google* ne répond pas, changez de question.

Ravensburger
237869

Liste des épreuves



fonctionne avec l'Assistant Google

Conception : Kreativbunker
Rédaction : Philipp Sprick

Le jeu kNOW! contient 9 épreuves qui se jouent avec ou sans l'Assistant Google. Dans cette notice vous trouverez le détail de chaque épreuve :

- Le symbole WiFi à côté du nom de l'épreuve vous indique si elle est accessible avec (📶) ou sans (📶) *l'Assistant Google.* Certaines épreuves proposent les deux (📶/📶). Les encadrés correspondants dans la notice vous expliquent les spécificités du jeu *avec* ou *sans l'Assistant Google*.
- Le Maître du Quiz peut jouer et gagner des points durant les épreuves en ligne portant ce symbole. Ces épreuves sont également accessibles à 2 joueurs.
- 📶 Conseil : Vous pouvez vous faire expliquer les règles de chaque épreuve. Il suffit de dire : « *Ok Google, demande à Professeur kNOW! les règles de [nom de l'épreuve].* ».
- 📶 Astuce : le jeu kNOW! vous permet d'enrichir les questions en ligne en fonction de vos envies et de vos intérêts. Les questions « Quelle température fait-il à Honolulu ? » et « À quelle heure se lève le soleil demain à Tokyo ? » ne vous inspirent pas ? Changez la ville, le jour, l'année... avec kNOW!, actualisez vos connaissances au-delà des frontières !

Ravensburger

À vue de nez

Gagnez par intuition !



Règle du jeu :

- Le Maître du Quiz choisit une question sur la carte piochée et la lit à voix haute. Si nécessaire, il précise l'unité de mesure de la réponse (kg, m, années, ...).
- Chaque joueur inscrit secrètement le nombre estimé sur sa feuille.
- Lorsque que tous les joueurs ont terminé, ils lisent à tour de rôle leur réponse à voix haute.
- Le Maître du Quiz dévoile ensuite la solution soit en ...

... lisant la question à *l'Assistant Google* (« Ok Google, ... »). ... donnant la réponse inscrite sur la carte.

- Le joueur qui est le plus proche de la solution (qu'il soit au-dessus ou en dessous) avance son pion d'**1 case** sur le plateau.
  À **5 ou 6 joueurs**, le 2ème joueur le plus proche de la réponse avance également son pion d'**1 case**.

Remarque : Si plusieurs joueurs sont aussi proches de la réponse l'un que l'autre, tous avancent d'1 case.

Top recherche

Qui marquera le plus de points ?



Règle du jeu :

- But du jeu : trouver le mot qui aura le plus de résultats sur Google.
- Le Maître du Quiz lance l'épreuve via Professeur kNOW! : « *Ok Google, demande à Professeur kNOW! de commencer une épreuve pour Top recherche.* ».
- Le Professeur kNOW! fait entendre 1 syllabe au hasard.
  Chaque joueur doit alors écrire sur sa feuille un mot incluant cette syllabe et qui selon lui aura le plus de résultats dans le moteur de recherche Google. La syllabe peut se trouver n'importe où dans le mot, du moment qu'on l'entend.
- À la fin de l'épreuve, chacun, à tour de rôle, demande combien il y a de « résultats » pour son mot : « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de nous donner le nombre de résultats pour [mot]. ».
- Le joueur qui réalise le meilleur score avance son pion d'**1 case**.
  À **5 ou 6 joueurs**, le joueur avec le 2ème meilleur score avance également d'**1 case**.

Remarque : En cas d'égalité (plusieurs joueurs ont formé le même mot), tous les joueurs concernés avancent d'1 case.

Multi-Quiz

Un, deux ou trois ? La réponse se trouve là !



Règle du jeu :

- Le Maître du Quiz *lance l'épreuve via Professeur kNOW! : « Ok Google, demande à Professeur kNOW! de commencer une épreuve pour Multi-Quiz* ».
- Le Professeur kNOW! pose alors une question et propose 3 réponses possibles. Une seule est correcte !
- Chaque joueur inscrit secrètement sur sa feuille la lettre correspondant à la réponse qu'il estime être la bonne (A, B ou C).
- Après quelques secondes, le Professeur kNOW! donne la bonne réponse.
- Chaque joueur qui a trouvé la réponse avance son pion d'**1 case** sur le plateau.

Remarque : Vous pouvez demander à l'*Assistant Google* de répéter : « *Ok Google, demande à Professeur kNOW! de répéter.* ».

C'est dans l'air

Fredonner, c'est presque gagné !

Règle du jeu :

- Le Maître du Quiz choisit une chanson sur la carte (il peut aussi fredonner une autre chanson de son choix).
- Il fredonne (bouche fermée) l'air aux autres joueurs, à eux de deviner le titre.
- Le premier qui pense avoir reconnu la chanson appuie sur le buzzer et donne le titre.

Si la **réponse** est **bonne**, le joueur avance son pion de **2 cases** et le Maître du Quiz d'**1 case** (voir *Remarques*).

Si la **réponse** est **mauvaise**, tous les autres joueurs (sauf le Maître du Quiz) avancent d'**1 case**.



Remarques :

- **Règle particulière pour le Maître du Quiz :** Le Maître du Quiz avance d'1 case uniquement si un joueur a deviné la chanson (c'est qu'il a bien fredonné).
- L'interprète et l'année de parution sont précisés à côté de la plupart des titres. Le Maître du Quiz peut aider les joueurs en leur donnant un de ces indices.
- **Si personne ne buzze**, le Maître du Quiz donne la réponse et choisit un autre titre sur la carte.

Si je vous dis...

Ne faites pas les choses à moitié !

Règle du jeu :

Le Maître du Quiz lance l'épreuve via Professeur kNOW! : « *Ok Google, demande à Professeur kNOW! de commencer une épreuve pour Si je vous dis...* ».

Le Maître du Quiz choisit une expression sur la carte tirée et lit la partie supérieure.



- Les joueurs doivent compléter l'expression (il peut s'agir du début ou de la fin).
  Le premier qui pense avoir la bonne réponse appuie sur le buzzer et annonce la partie manquante.

Après quelques secondes, le Professeur kNOW! donne l'expression complète.

Le Maître du Quiz vérifie sur la carte si la réponse est correcte.

Si la **réponse** est **bonne**, le joueur peut avancer son pion de **2 cases**.

Si la **réponse** est **mauvaise**, tous les autres joueurs (sauf le Maître du Quiz) avancent leur pion d'**1 case**.

Remarques :

- Si personne n'appuie sur le buzzer, le Maître du Quiz donne la réponse puis demande/choisit une autre expression.
- Vous pouvez demander à l'*Assistant Google* de répéter : « *Ok Google, demande à Professeur kNOW! de répéter.* ».

Tendez l'oreille !

Le quiz des sons pour ceux qui ont l'oreille fine !

Règle du jeu :



- Le Maître du Quiz ... lance la première épreuve : « *Ok Google, demande à Professeur kNOW! de commencer une épreuve pour Tendez l'oreille !* ».
- Le Professeur kNOW! fait entendre un son. Les joueurs doivent deviner ce qui produit ce son.
- Le premier qui pense avoir la bonne réponse appuie sur le buzzer et donne sa solution.
- *Le Professeur kNOW! dévoile la réponse après quelques secondes.*

Si la **réponse** est **bonne**, le joueur avance son pion de **2 cases**.

Si la **réponse** est **mauvaise**, tous les autres joueurs avancent leur pion d'**1 case**.

Remarques :

- Si personne ne buzze, le Maître du Quiz demande à Professeur kNOW! un nouveau son.
- Vous pouvez demander à l'*Assistant Google* de répéter la réponse : « *Ok Google, demande à professeur kNOW! de répéter.* ».

La bonne question

Challengez l'Assistant Google !

Règle du jeu :



- Le Maître du Quiz choisit un mot sur la carte piochée et le lit à voix haute. Par exemple : « *Rome* ».
- Chaque joueur écrit une question à poser à l'Assistant Google sur sa feuille (elle ne doit pas contenir le mot à

trouver ou une traduction directe). L'idée étant de faire prononcer le mot à trouver à l'Assistant Google.
Pour « Rome », un joueur pourrait noter, par exemple : « *Quelle est la capitale de l'Italie ?* » ou « *Où vivait César ?* ».

- Une fois que tous les joueurs ont écrit leur question, chacun la lit à tour de rôle à l'Assistant Google.
Par exemple, « *Ok Google, où se trouve le Colisée ?* ».

Si le mot donné apparaît dans la réponse, le joueur avance son pion d'**1 case** sur le plateau.

Si l'Assistant Google ne donne pas le mot attendu ou ne répond pas à la question, le joueur ne marque malheureusement aucun point.

Astuce : La réponse peut apparaitre sous n'importe quelle forme, *place*, ou *forme grammaticale*. La forme phonétique du mot est également acceptée. Les homonymes ou les mots composés contenant ce mot sont donc acceptés.



Mots communs

Je l'ai ! Bingo !

Règle du jeu :

- Le Maître du Quiz choisit une question sur la carte piochée et la lit à voix haute.
- Les joueurs disposent de 20 secondes pour répondre.

Le Maître du Quiz règle la durée du minuteur sur l'*Assistant Google* : « *Ok Google, mets un minuteur de 20 secondes.* ».

Le Maître du Quiz règle un minuteur de 20 secondes sur sa montre, son portable,... ou décompte simplement à voix haute...

- Pendant ce temps, les joueurs écrivent secrètement des réponses à la question posée :

Chaque joueur inscrit le **maximum de réponses** sur sa feuille.

Chaque joueur inscrit **jusqu'à 3 réponses sur sa feuille**.

- Dès que le temps est écoulé (Stopper le minuteur : « Ok, Google, arrête le minuteur ! »), tous les joueurs lisent leurs réponses à tour de rôle.
- Le Maître du Quiz dévoile ensuite la solution soit en ...

... lisant la question à l'*Assistant Google* (« *Ok Google, ...* »).

... donnant les 3 réponses inscrites sur la carte.

Chaque joueur avance son pion sur le plateau d'**1 case** par bonne réponse/réponse en commun avec l'Assistant Google.

Remarque : L'Assistant Google donne les réponses les plus fréquentes actuellement sur Internet. Le nombre de réponses varie, mais seules les **3 premières réponses sont valables**. Même si l'assistant énonce une liste de réponse, seules les 3 premières sont acceptées, les autres sont à ignorer.. Sur téléphone portable, si l'Assistant Google ne donne pas la réponse à l'oral mais affiche les résultats, seules les **3 premières réponses** permettent de gagner des points. Il n'est donc pas possible de gagner plus de 3 points sur ce jeu.

Buzz quiz

Répondez le premier!

Règle du jeu :

- Le Maître du Quiz choisit une question sur la carte piochée et la lit à voix haute.
- Le premier qui pense avoir la bonne réponse appuie sur le buzzer et donne sa réponse.
- Le Maître du Quiz dévoile ensuite la solution soit en ...

... lisant l'épreuve à l'*Assistant Google* (« *Ok Google, ...* »).

... donnant la réponse inscrite sur la carte.



Si la **réponse** est **bonne**, le joueur peut avancer son pion de **2 cases**.

Si la **réponse** est **mauvaise**, tous les autres joueurs (sauf le Maître du Quiz) avancent leur pion d'**1 case**.

Remarques :

- **Si personne ne buzze**, le Maître du Quiz donne la réponse/demande la réponse à l'Assistant Google puis choisit une autre question sur la carte.

Règle particulière pour le Maître du Quiz : le Maître du Quiz ne participe pas mais avance tout de même d'1 case si la réponse donnée est mauvaise.

À 2 joueurs : notez simplement votre réponse au lieu d'appuyer sur le buzzer. Celui qui a bien répondu avance d'1 case. Si les 2 joueurs ont bien répondu, ils avancent tous les 2.

L'Assistant Google est téléchargeable gratuitement sur Google Play Store et sur App Store.
*kNOW! est jouable hors-ligne à partir de 10 ans ou en ligne à partir de 16 ans.

© 2018/2019
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos
www.ravensburger-know.fr

328870

kNOW!

Recyclage du buzzer électronique

(F)

Informations sur l'utilisation de l'unité electronique

La mise en place des piles est à réaliser par un adulte. Le compartiment piles se trouve sous l'appareil. Vérifiez que l'interrupteur est bien en position « OFF ». Ouvrez alors le compartiment à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérez 2 piles en respectant le marquage des pôles + et – à l'intérieur. Revissez ensuite le couvercle du compartiment.

Attention. Ce produit contient une pile bouton. En cas d'ingestion, une pile bouton peut entraîner de graves brûlures chimiques internes.
Les piles usagées doivent immédiatement être éliminées. Tenir les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. Si vous pensez que des piles ont été avalées, ou introduites dans une partie du corps, consultez immédiatement un médecin.

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte !
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélanger piles neuves et usées !
- Respecter le sens de polarité „+“ et „-“ lors de la mise en place des piles !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles !
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit !
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.

Conseils d'utilisation :

- Éteindre l'appareil après la partie.
- Ne pas démonter l'appareil.
- Ne pas exposer l'appareil directement au soleil ou à proximité de tout autre source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre dans l'appareil.
- Nettoyer la surface à l'aide d'un chiffon sec ou légèrement humide.
- Ne pas utiliser de produit chimique.

Important : Notice à conserver.



Le symbole représentant une poubelle à roues barrée signifie que le produit ne doit pas être jeté avec les déchets ménagers et qu'il doit être remis à un organisme de collecte approprié pour être recyclé. Pour plus d'informations sur le tri et le recyclage de l'unité électronique, contacter votre service local ou régional de collecte des déchets, votre point de vente.



237875

Ravensburger

kNOW!

Informations sur la protection des données

Nous sommes soucieux de la protection de vos données personnelles et nous nous engageons à assurer le meilleur niveau de protection en conformité avec les réglementations européennes et françaises qui sont applicables en matière de protection des données personnelles.

Le jeu kNOW! de Ravensburger contient 8 mini jeux en ligne qui se jouent avec l'Assistant Google et Professeur kNOW!, l'application de Ravensburger. Les 4 mini jeux qui fonctionnent avec l'Assistant Google sont : *Mots Communs*, *La bonne question*, *À vue de nez*, *Buzz Quiz*. Les 4 autres mini jeux disponibles via Professeur kNOW! sont : *Top recherche*, *Tendez l'oreille !*, *Si je vous dis...* , *Multi-Quiz*. Pour les 8 mini jeux en ligne, l'Assistant Google et Professeur kNOW! sont nécessaires.

L'utilisation de l'Assistant Google et de Professeur kNOW! entraînent le traitement de vos données personnelles, vous trouverez dans les paragraphes suivants les informations relatives à la protection de vos données.

Traitement des données par Google
L'Assistant Google est conçu et exploité par Google LLC et ses sociétés affiliées. Dès que vous utilisez l'Assistant Google, des données sont recueillies et traitées par Google LLC et ses sociétés affiliées.

Il s'agit avant tout de données vocales, enregistrées par l'Assistant Google, qui sont analysées pour être retranscrites en données de texte. Sur la base de ces données de texte, vos demandes sont traitées, notamment les réponses données aux questions du quiz. Selon la question, l'Assistant Google se sert dans certains cas de la localisation de votre appareil pour fournir des réponses spécifiques à l'endroit où vous vous trouvez.

En outre, Google enregistre les questions que vous posez à l'Assistant Google (langue et texte) dans le protocole personnel d'activité (CPA) de votre compte Google, et votre utilisation de l'Assistant Google contribue à l'établissement de données statistiques anonymisées. Lorsque vous utilisez l'Assistant Google, vos données sont traitées conformément aux Règles de confidentialité Google, disponibles à l'adresse suivante : https://policies.google.com/privacy?hl=en. Vous pouvez régler les paramètres de confidentialité en vous connectant à votre compte Google.

Vous trouverez des informations supplémentaires à l'adresse suivante : https://safety.google/privacy/

Traitement des données par Ravensburger
Professeur kNOW! est conçu et exploité par la société Ravensburger Verlag GmbH. Dès l'utilisation de l'application Professeur kNOW!, vos données sont recueillies et traitées par la société Ravensburger Verlag GmbH.

Google accorde à Ravensburger un droit d'accès aux données de textes, mentionnées ci-dessus, qui sont alors traitées par Professeur kNOW! pour pouvoir répondre aux questions correspondantes. Ces données ne seront ni stockées, ni utilisées d'une autre manière, ni à d'autres fins par Ravensburger.

De plus, Google accorde à Ravensburger un droit d'accès aux données statistiques anonymisées mentionnées ci-dessus, afin d'en tirer des conclusions sur l'utilisation et d'améliorer la qualité de service. Ces données ne seront ni stockées, ni utilisées d'une autre manière, ni à d'autres fins par Ravensburger.

Vous trouverez des informations supplémentaires sur le traitement de vos données par Ravensburger sur : www.ravensburger-know.fr/protection-donnees

Identité des responsables de traitement
Les responsables de traitement, conformément à l'art. 4, § 7 du Règlement Général européen sur la Protection des Données (RGPD) sont :

Pour l'Assistant Google :
Google Ireland Limited
Gordon House, 4 Barrow St
Dublin, Ireland

Pour Professeur kNOW! :
Ravensburger Verlag GmbH
Robert-Bosch-Straße 1
88214 Ravensburg, Deutschland

Pour toute question, à propos de la protection des données personnelles ou si vous désirez faire valoir vos droits sur vos données, vous pouvez nous contacter à l'adresse delegueprotectiondonnees.fr@ravensburger.com.

Qui est le responsable du traitement de mes données personnelles ?
Le responsable de traitement est la société qui définit pour quel usage et comment vos données personnelles sont utilisées.

Vous pouvez contacter le responsable de la protection des données par e-mail : delegueprotectiondonnees.fr@ravensburger.com.
Ou par voie postale à :

Ravensburger Verlag GmbH
Délégué à la Protection des Données
Datenschutzbeauftragte
Robert-Bosch-Straße 1
88214 Ravensburg
Deutschland

En cas de contact par e-mail, les données que vous nous transmettez (adresse e-mail, votre nom, prénom et votre numéro de téléphone) seront sauvegardées le temps de répondre à votre demande. Vos données seront effacées dès que leur sauvegarde ne sera plus nécessaire. En cas d'obligation légale de conservation, le traitement de vos données sera restreint au cadre légal.

Vos droits
Vous disposez des droits suivants sur les données personnelles vous concernant :

Droit d'accès ;
Droit de rectification ou d'effacement ;
Droit de limitation du traitement ;
Droit d'opposition au traitement ;
Droit à la portabilité des données.

Vous disposez également du droit de déposer une plainte relative au traitement de vos données personnelles à notre encontre auprès d'une autorité de surveillance de la protection des données.
Pour toute information sur la protection des données personnelles, vous pouvez également consulter le site de la Commission Informatique et Liberté www.cnil.fr