



Malo Chiko

Règles du jeu

De 2 à 4 joueurs
Âge 4+

Ce loup a mangé vraiment n'importe quoi, et tout est resté coincé dans son appareil dentaire.

Contenu

- Une tête de loup motorisée
- 12 petits objets
- 1 pince /crochet
- 1 flèche

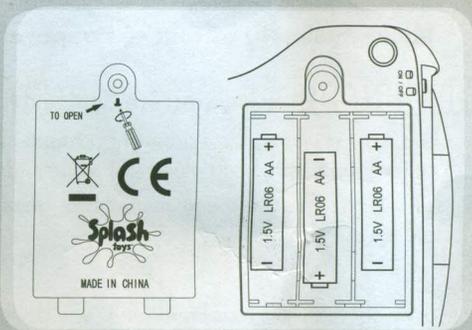
Montre-nous tes talents de dentiste pour tout retirer délicatement, car si tu lui fais mal, il ferme sa mâchoire !

Installation des piles

Nécessite 3 piles AA LR06 non fournies.

Mettez 3 piles LR06 AA dans le loup :

1. Ouvrez le couvercle du compartiment à piles sous le loup en dévissant la vis.
2. Insérez les piles en vous assurant que les extrémités positives (+) et négatives (-) des piles sont bien alignées avec les symboles (+) et (-) gravés dans le compartiment à piles.
3. Remettez le couvercle du compartiment à piles en revissant bien la vis en place.



INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT LES PILES :

- Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être enlevées du jouet avant d'être chargées.
- Recycler les piles de façon appropriée, ne les jeter pas au feu ni dans les ordures ménagères.
- Les piles usagées doivent être retirées du jouet.
- Différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés.
- Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.
- Toujours retirer les piles du jouet lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une longue période.
- Conserver la notice pour référence future. Elle contient des informations importantes.
- N'utilisez que des piles du type recommandé.
- Le remplacement des piles ne doit être effectué que par un adulte.

Préparation du jeu

Pose le jeu sur une table et appuie sur le bouton ON : la mâchoire du loup s'ouvre toute seule. Jette les objets à l'intérieur de la bouche, et secoue un peu pour qu'ils se placent correctement : il ne doit plus y en avoir sur la langue ni sur les dents.

Comment jouer

Le joueur qui imite le mieux le hurlement du loup commence et fait tourner la flèche. Prends la pince et retire un objet de la couleur indiquée par la flèche, en utilisant soit le côté pince, soit le côté crochet.

Attention, tu ne dois toucher aucun morceau de fer.

- Si le loup ne pleure pas (aucun son ne sort de sa bouche), bravo ! Tu gardes l'objet devant toi, c'est au joueur suivant.
- Si tu touches un morceau de fer, dommage, aïe ! Le loup a eu mal et va couiner ; il ferme sa mâchoire d'un cran. Ton tour s'arrête, tu ne gagnes pas l'objet que tu essayais de prendre, et tu perds un objet. Remets dans la bouche du loup l'un des objets que tu avais déjà gagné (si tu en as un).

Conseil : pour les joueurs les plus jeunes, on peut jouer sans devoir rendre un objet ; si on touche du fer, on ne gagne pas l'objet qu'on est train de retirer, et le tour passe au joueur suivant.

- Attention, le loup se fatigue vite et referme progressivement sa bouche même si tu ne touches pas l'appareil. Si cela arrive pendant ton tour, tu auras un peu moins de place pour jouer, mais c'est tout, tu n'es pas puni.

Pour savoir si tu as touché l'appareil, c'est facile, tu entends le loup couiner.

Fin du jeu & le jeu s'arrête de deux façons différentes :

- soit il n'y a plus d'objets dans la bouche du loup,
- soit le loup a fermé complètement sa bouche, tu ne peux plus aller chercher d'objets.

Dans les 2 cas, chaque joueur compte les objets qu'il a gagnés, et celui qui en a le plus grand nombre est le vainqueur.

Notes

- Si au cours du jeu, tous les objets d'une couleur montrée par la flèche ont été gagnés ou ne sont plus accessibles, prends la couleur suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A tout moment tu peux abandonner et passer la main au joueur suivant sans être pénalisé, mais lorsque tu as commencé à essayer de sortir un objet, tu ne peux pas en changer pendant ton tour.
- Pour redémarrer une partie, il suffit d'appuyer 2 fois sur l'interrupteur ON.

Conseil aux parents : pour les enfants qui ont peur de se faire mordre, nous conseillons de bien leur expliquer que la mâchoire du loup se referme progressivement d'un cran à chaque fois (il y a 5 crans au total) et jamais complètement en une seule fois : il ne PEUT donc pas mordre. C'est un gentil loup, il veut juste se faire soigner !!!

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites parties, danger d'étouffement.



Réf : 30109

SPLASH TOYS
18 rue de la côte frileuse
27640 Breuilpont France
N° SAV 0821 335 177

Fabriqué en Chine www.splash-toys.com

