



Un jeu
approuvé par Mr Creepy!

Distribution: © 2012 Goliath BV Vrijzelpad 80 8051 KR Hattem - Holland.

Goliath France ZA Route de Breuilpont 27730 Bueil France.

Informations à conserver:

Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

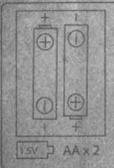
ATTENTION : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement.

Fonctionne avec 2 piles LR06 (non fournies).

www.jeux-goliath.com



#36 108



INSERER ET REMPLACER LES PILES

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

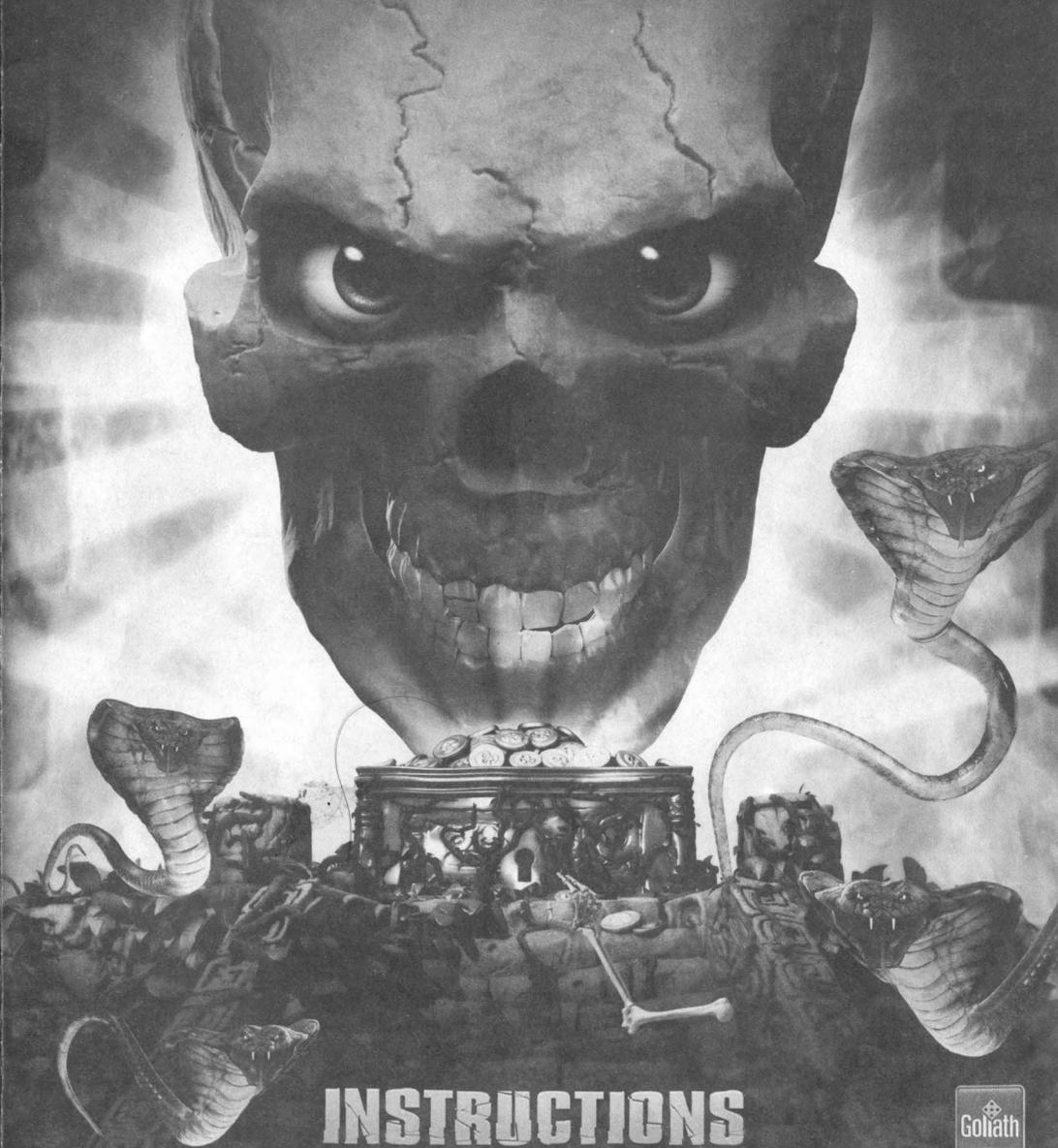


Ce symbole indique que ce produit ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères. Vous devez le déposer dans un lieu de ramassage prévu à cet effet, par exemple, un site de collecte officiel des équipements électroniques et électroniques (EEE) en vue de leur recyclage ou un point d'échange de produits 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.

MR CREEPY



et Le Défi du Coffre Maudit!



INSTRUCTIONS



#36 108

MR CREEPY



et Le Défi du Coffre Maudit !

Les aventuriers, guidés par Mr Creepy, s'avancent le long du chemin qui les mène vers le Coffre Maudit.

C'est alors qu'ils sentent un lourd regard se poser sur eux.

Le trésor des anciens pharaons vaut-il la peine d'affronter tant de dangers ?

Et quel est ce mystique gardien qui semble prêt à se relever d'entre les morts ?

CONTENU :

1 temple et son coffre maudit, 1 crâne, 4 os, 4 cobras, 4 morceaux de carte au trésor, 8 clés, 1 dé spécial, 5 pièces d'or, la règle du jeu.

INSTALLATION DES PILES :

Fonctionne avec 2 piles AA (non fournies). Dévisser, puis retirer le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis. Insérer les piles en respectant la polarité comme indiqué. Refermer et visser délicatement.

MISE EN PLACE :

Connectez la base du crâne dans l'emplacement prévu à cet effet sur le temple. Placez l'interrupteur ON/OFF présent au dos de la tête de mort sur la position ON.

Disposez les 4 cobras, queues vers le bas, dans le pilier droit du temple. Disposez les 4 os dans le pilier gauche du temple. Une seule des clés ouvre le coffre maudit. Après avoir ouvert le coffre, placez-y les 5 pièces d'or, puis refermez le coffre. Mélangez les clés maudites puis placez-les dans les 8 emplacements prévus à cet effet ; 4 de chaque côté du temple. Mélangez les moitiés de carte au trésor et placez-les à côté du temple.

Gardez le dé à portée de main.

BUT DU JEU :

Le premier aventurier à obtenir 2 pièces d'or remporte la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur qui imite le mieux un cri de terreur commence la partie. Elle se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance le dé puis relève le défi indiqué :



LE DÉFI DES COBRAS :

Essayez de retrouver le Cobra à Queue Rouge. Si vous piochez le bon cobra, choisissez une clé et tentez d'ouvrir le Coffre Maudit. Si le couvercle s'ouvre, vous remportez 1 pièce d'or. Refermez ensuite le coffre, replacez la clé dans son emplacement et le cobra dans le pilier droit.



LE DÉFI DE LA CARTE AU TRÉSOR :

Piochez 2 demi-cartes et tentez de reconstituer un plan de même couleur. Si vous y parvenez, choisissez une clé et tentez d'ouvrir le Coffre Maudit. Si le couvercle s'ouvre, vous remportez 1 pièce d'or. Refermez ensuite le coffre, replacez la clé dans son emplacement et mélangez les demi-cartes entre elles.



LE DÉFI DES OS :

Tous les joueurs se munissent d'un os et le lancent en même temps comme s'il s'agissait de dés. Seuls les joueurs ayant obtenu le côté marqué d'un point noir sont qualifiés pour le tour suivant. Le défi continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait un seul vainqueur. Il choisit une clé et tente d'ouvrir le Coffre Maudit. Si le couvercle s'ouvre, il remporte 1 pièce d'or. Refermez ensuite le coffre et replacez la clé dans son emplacement.



LE SYMBOLE DE LA CLÉ :

La chance sourit aux audacieux ! Choisissez une clé et tentez d'ouvrir le Coffre Maudit. Si le couvercle s'ouvre, vous remportez 1 pièce d'or. Refermez ensuite le coffre et replacez la clé dans son emplacement.

PRÉCISIONS :

NE TOURNEZ PAS LA CLÉ ! Il suffit de l'enfoncer dans la serrure du Coffre Maudit. Si le crâne s'agite, ce n'est pas la bonne clé ; si le coffre s'ouvre, prenez une pièce. Quand un joueur gagne une pièce, retirez les 8 clés, mélangez-les avant de les replacer dans les fentes le long du temple. Le joueur suivant commence la nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE :

Dès qu'un aventurier obtient 2 pièces d'or, il remporte la partie.