

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



POUR GAGNER, C'EST FACILE !

Il suffit que tu sois le plus rapide et le plus habile ! Le dernier joueur qui n'a pas été dévoré gagne la partie.

Pour la deuxième partie, c'est le second plus jeune joueur qui devient alors le « croqueur » !

RESUME DE LA REGLE DU JEU :

1. Montage et préparation du jeu.
2. Choisit le « croqueur » pour tourner les cartes, une par une.
3. Lorsque le crocodile « réveillé » apparaît, le « croqueur » doit appuyer sur la fleur.
4. Au même moment, les autres joueurs doivent faire sauter leur grenouille pour les éloigner de la mâchoire du crocodile.
5. Si ta grenouille reste dans la mâchoire, retourne un jeton (face visible grignotée).
5 jetons retournés puis tu n'as plus le droit de jouer !
6. Le dernier joueur a gagné !
 - Si le crocodile est actionné alors que la carte révèle qu'il est endormi, chaque joueur peut retourner un jeton (face visible non grignotée).
 - Si les joueurs font sauter leur grenouille alors que la carte révèle qu'il est endormi, il doivent retourner chacun un jeton (face visible grignotée).
 - Si un joueur fait sauter sa grenouille alors que la carte ne fait pas apparaître un crocodile, tous les autres joueurs ont le droit de retourner 1 jeton (face visible non grignotée).

Tomy France, Parc d'affaires international, B.P 358, 74166 Archamps
Tomy Benelux, Assesteenweg 117C, B-1740 Ternat.

Réf N° 7141
Fabriqué en Chine.

©Monticolombi



Prière de conserver à titre d'information.
Les couleurs et les détails peuvent varier.
L'aide d'un adulte est requise pour l'assemblage.
Retirer tout emballage avant de donner ce jouet à votre enfant.
Risque d'absorption de petites pièces. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.



www.tomy.com

F ATTENTION • Prendre bien soin de disposer correctement les piles ou accumulateurs en respectant les indications (+) et (-) sur les piles et sur le produit • L'enlèvement et le remplacement des piles ou accumulateurs doivent être effectués par un adulte ou sous sa surveillance • Ne pas essayer de recharger les piles • Les piles rechargeables (accumulateurs) doivent être enlevées du produit avant le rechargement • L'enlèvement et la charge d'accumulateur doivent être effectués par un adulte ou sous sa surveillance • Eviter de mettre les contacts du compartiment à piles, ou les pôles des piles ou accumulateurs en court-circuit • Oter les piles (ou accumulateurs) usagées des produits • Ne pas utiliser simultanément des piles neuves et des piles usagées, de même que des piles différentes (salines et alcalines) ou des piles et des accumulateurs • Ne pas essayer d'alimenter des produits à piles à partir du secteur ou de toute autre source de courant et ne pas essayer de brancher une quelconque partie du produit sur le secteur • Stocker les piles usagées en sécurité, et ne jamais les mettre au feu • Oter les piles ou accumulateurs du produit après usage, lors de longues absences d'utilisation • Examiner régulièrement le produit sur d'éventuels dommages aux parties électriques, et ne pas utiliser tant que ceux-ci ne sont pas résolus • Utiliser seulement des piles ou accumulateurs identiques ou de même types à celles recommandées • Garder cette notice, pour information.

UTILISER DES PILES RECHARGEABLES N'EST PAS RECOMMANDÉ POUR CE PRODUIT. TOMY VOUS CONSEILLE D'UTILISER DES PILES DURACELL POWER CHECK

AVERTISSEMENT : Ne pas poser ce produit sur des surfaces vernies ou toute autres surfaces fragiles ou délicates.
Ne pas utiliser d'autres jouets ou accessoires autres que ceux qui sont fournis.
Attention! Ne pas utiliser prêt de l'oreille! Un mauvais emploi pourrait abîmer l'ouïe.

3-5 JOUEURS

AGE 4+

TOMY®



le plus fou et le plus
GOURMAND DES CROCODILES !

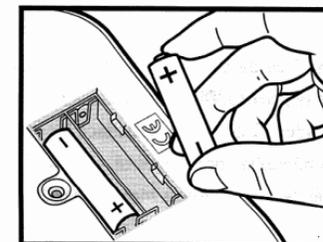
REGLE DU JEU

CONTENU :

1 crocodile, 4 grenouilles, 20 jetons, 28 cartes de jeu.

INSTALLATION DES PILES

Dévissez le couvercle du compartiment à piles qui se trouve au dos du produit à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérez 2 piles LR6 (1,5V) en respectant les polarités (+) et (-) comme indiqué sur le schéma. Remettez le couvercle en place et revissez-le fermement.

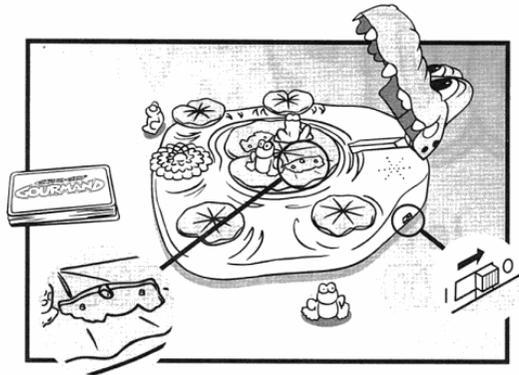


BUT DU JEU

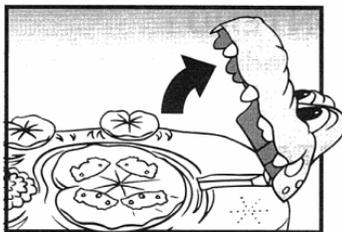
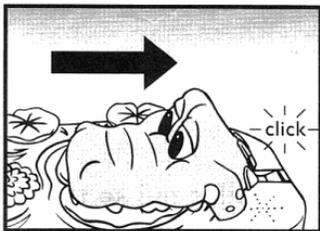
L'objectif du jeu est de ne pas se faire manger par le crocodile !

PREPARATION DU JEU

1. Pose le jeu sur une surface plane de façon à ce que tous les joueurs est accès au plateau de jeu.
2. Place chaque grenouille dans les empreintes prévues à cet effet au centre du plateau de jeu.



3. Pour fixer la tête du crocodile sur le plateau de jeu, insérer l'extrémité de la mâchoire dans l'encoche prévue à cet effet.
4. Faire coulisser la tête du crocodile en arrière jusqu'à ce qu'un clic se déclenche, puis s'assurer que la mâchoire du crocodile soit ouverte.



5. Mélange les cartes et constitue une pioche près de la fleur.

DEFINITION DU CROQUEUR !

1. Chaque joueur sera à tour de rôle le « croqueur » ! Le plus jeune des joueurs est le premier « croqueur ». Le « Croqueur » révèle les cartes et il est placé près de la fleur qui va actionner le crocodile.
2. Les autres joueurs sont assis en face de chaque nénuphar. Chaque nénuphar actionne les grenouilles qui se trouvent sur le plateau. Vérifie la couleur de la grenouille (visible au dos) et prends les jetons qui correspondent à cette couleur. Place les jetons en face de toi. Assure-toi que la face visible soit celle du nénuphar non grignoté.
3. Lorsque tout le monde est prêt, le « croqueur » met en marche le crocodile en actionnant le bouton qui se trouve sur le côté (position 'I').

Remarque : si le crocodile n'émet aucun bruit, il se peut que les piles soient faibles ou mal positionnées. Se référer à la section des piles page 1.

LE CROCODILE A LES CROCS !

Le « croqueur » commence à retourner les cartes, une par une de façon à ce que chaque joueur puisse les voir. Regarde attentivement les animaux qui apparaissent autour du marais !



A l'instant où cette carte apparaît, le « croqueur » va actionner le crocodile en appuyant sur la fleur !

Astuce : utilise 1 main pour retourner les cartes, l'autre pour activer la fleur !

Dès que cette carte est retournée, les autres joueurs doivent appuyer le plus rapidement possible sur leur nénuphar pour faire sauter leur grenouille hors de la bouche du crocodile !

Si ta grenouille a la malchance d'être prise dans la mâchoire du crocodile, retourne l'un de tes jetons en faisant apparaître le nénuphar grignoté !!



LE CROCODILE EST ENDORMI



Le « croqueur » doit lui aussi se méfier ! Si il retourne une carte où le crocodile est endormi, il ne doit pas actionner le crocodile ! Si il le fait, chaque joueur a le droit de retourner à nouveau un jeton grignoté et donc de sauver une vie !

Tout comme les joueurs ne doivent en aucun cas actionner le nénuphar pour éloigner leur grenouille, sinon ils doivent retourner un jeton (face grignoté visible) !

Donc rappelle-toi ! si tu vois un crocodile endormi, ne fais rien au risque de le réveiller !

CE QUI N'EST PAS AUTORISÉ :

Si un joueur fait sauter sa grenouille lorsqu'une carte autre que le crocodile est retournée, tous les autres joueurs ont le droit de retourner 1 jeton grignoté (si ils en ont un).

Ne pas tricher ! Ne pas mélanger les cartes, ne pas les retourner doucement ou ne pas tenir ses mains près du nénuphar ou de la fleur. Mettre ses mains à plat sur la table.

Une fois que le crocodile a refermé sa mâchoire, tenir prêt le crocodile pour son prochain repas ! Battre à nouveau les cartes et recommencer le jeu en conservant le même « croqueur ».