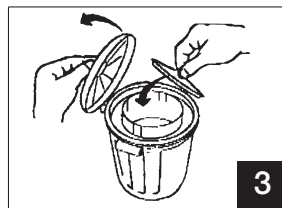
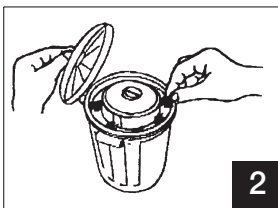
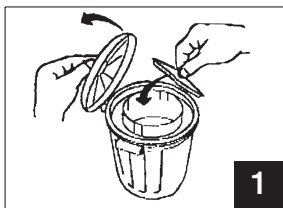




# Bouff Tout

## Un jeu pour 2-4 joueurs à partir de 5 ans

Contenu	Une poubelle avec un couvercle; un couvercle inférieur; 12 ordures; des mouches noires et bleues; des autocollants pour la poubelle et les ordures.
Remarques au sujet des piles	Bouff Tout fonctionne avec deux piles alcalines de 1,5 volts (LR 14-C). Un adulte doit placer les piles et faire attention aux points suivants: Afin de s'assurer du fonctionnement correct, nous recommandons de n'utiliser que des piles alcalines. <b>NE PAS UTILISER DES PILES RECHARGEABLES.</b> Il est recommandé de n'utiliser que des piles nouvelles dès le début. Ne pas mélanger les piles neuves et utilisées ou les piles de différents types. Protégez le produit contre l'humidité. Si l'appareil n'est pas utilisé pendant une période prolongée, vous devez enlever les piles afin d'éviter d'endommager l'appareil. <b>NE JAMAIS JETER LES BATTERIES DANS LE FEU.</b>
L'installation des piles	Ouvrez le couvercle au dessous avec un tourne-vis. Placez les piles correctement selon le schéma. Faites attention aux pôles + et -. Fixez à nouveau le couvercle.
Préparation du jeu	Collez les autocollants sur les bonnes ordures et la poubelle. Ouvrez la poubelle et placez le couvercle intérieur dans le bac. (figure 1) Placez toutes les mouches dans la rainure autour de la poubelle. (figure 2) Enlevez le couvercle intérieur. Fermez le couvercle. Répartissez les ordures entre les joueurs (la couleur n'a pas d'importance).
Règles du jeu	1 Décidez qui est celui qui pourra commencer: le plus jeune, le plus vieux, celui qui a les cheveux les plus longs, etc. 2 Mettez l'interrupteur de la poubelle sur ON. La poubelle se met à vibrer et les mouches commencent à "voler". 3 Le premier joueur ouvre le couvercle et jette une ordure dans la poubelle. Le joueur regarde le nombre de mouches qui s'échappent de la poubelle et les garde. Ensuite, c'est au tour du deuxième joueur qui jette également son ordure. 4 Ainsi, le jeu continue jusqu'à ce que les ordures ou les mouches soient épuisées (figure 3).
<b>ATTENTION!</b>	Chaque joueur doit bien fermer le couvercle après son tour, afin que la poubelle vibre avec des vitesses qui s'alternent.
Le gagnant	Le jeu est terminé quand toutes les ordures sont dans la poubelle. Les joueurs comptent leur score. Les mouches noires valent un point et les mouches bleues 3 points. Le joueur qui a accumulé le <b>MOINS DE POINTS</b> est le gagnant.
Variante	Les joueurs doivent jeter toutes leurs ordures dans la poubelle et les en retirer une par une. Chaque joueur choisit une couleur. S'il pêche une pièce d'ordure qui N'A PAS sa couleur, il devra remplacer l'ordure, ce qui lui fait courir le risque que le nombre de mouches qui s'échappe devienne encore plus grand. Pour cette variation, le même comptage de points s'applique, donc celui qui obtient le score le <b>PLUS BAS</b> est le gagnant.



Ne pas remplacer les piles sans la présence d'un adulte. Seules les piles recommandées doivent être utilisées. Ne pas utiliser des piles rechargeables. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés lorsque cela est possible. La recharge d'accumulateurs doit se faire sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés. Différents types de piles ou accumulateurs ne doivent pas être mélangés. Utiliser le type de pile ou accumulateurs recommandé. Les piles ou accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables. Ne pas essayer de brûler les piles. Jeter les piles d'une façon correcte et sécuritaire.