



PANIC MECHANIC

#320



Contenu du jeu

**1 Jeu avec minuterie intégrée,
4 x 7 pièces automobiles, 4 "mécanos fous",
9 roues de score et la règle du jeu.**

BUT DU JEU

Etre le premier mécanicien à avoir assemblé une voiture complète.

PREPARATIFS

Place les 28 pièces des 4 voitures sur la plateforme prévue à cet effet située au centre du jeu. Dépose les 9 roues de score sur la table. Les joueurs choisissent un pont de montage et s'installent de manière à se trouver bien en face de leur pont. Chaque joueur reçoit un "mécano fou" et le place devant lui sur la table. Réglage de la minuterie : remonte le mécanisme de la minuterie en faisant tourner le volant dans le sens des aiguilles d'une montre et ensuite presse légèrement sur le bouton rouge.

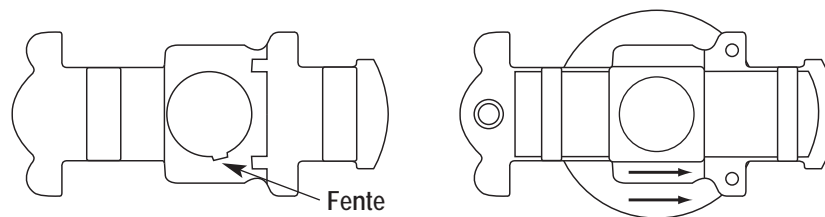
ATTENTION

La flèche rouge sous le volant indique le nombre de secondes réglées, avec un maximum de 30 secondes. Pour commencer, règle la minuterie sur 30 secondes. Pour compliquer le jeu et le rendre encore plus passionnant, pour les "mécanos plus exercés", la durée peut être raccourcie (regarde sous le volant).

Tous les joueurs pressent le pont de montage vers le bas jusqu'à ce qu'ils entendent un déclic.

LE JEU

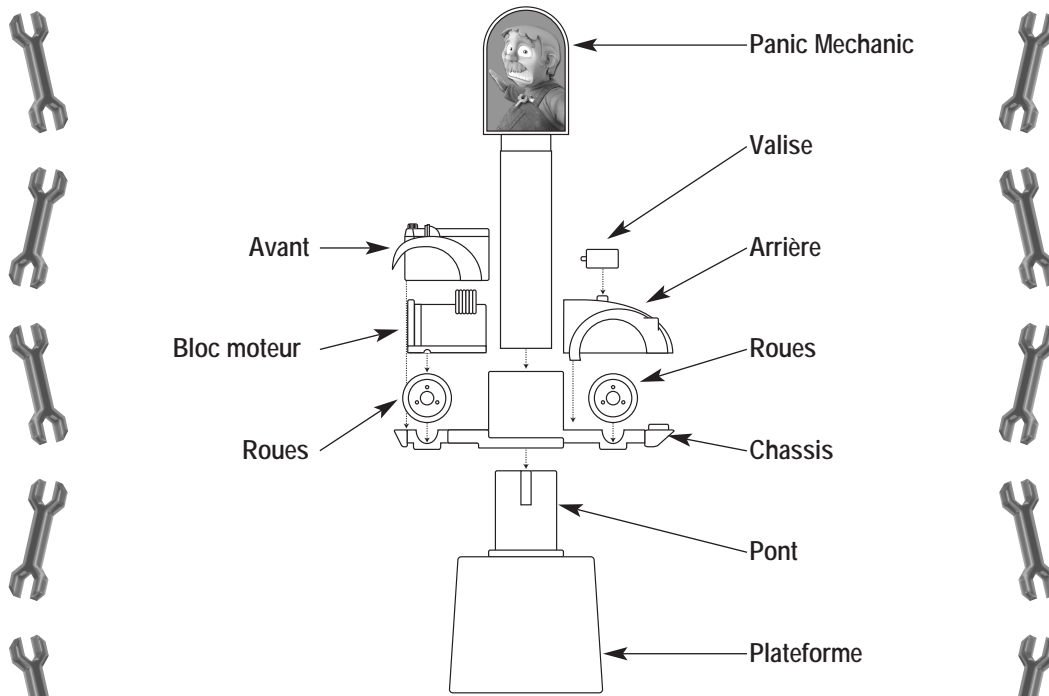
Lorsque tous les joueurs sont prêts, presse le bouton rouge. Chacun essaie maintenant d'assembler sa voiture. Commence par poser la carrosserie de la voiture sur le dessus du pont de montage. La fente dans la carrosserie et la flèche de direction font qu'il n'y a qu'une seule bonne façon de placer la voiture sur le pont. (Fig ci-dessous.)



La voiture est dès lors bien fixée pour que tu puisses l'assembler. Monte les roues avant et arrière (avec axe fixe) puis le bloc moteur. Place le capot au-dessus du moteur. Pour terminer, fixe le capot arrière et place la valise dessus (Fig ci-après.). Dès que toutes les pièces sont en place, prends ton mécano fou et glisse-le dans le trou sur le dessus de la voiture. Presse-le complètement dans l'ouverture, les voitures de tes adversaires sauteront alors que ta voiture restera entière. Les autres joueurs contrôlent si la voiture du gagnant est bien complète. Si ce n'est pas le cas, le gagnant ne reçoit pas de roue de score et tous les joueurs recommencent une partie.



PANIC MECHANIC



ATTENTION

Si aucun joueur n'a réussi à assembler sa voiture dans le nombre de secondes réglées, toutes les voitures sautent.

LE GAGNANT D'UNE PARTIE

Le gagnant reçoit une roue de score. Il la place dans un des trois emplacements situés à droite du pont de montage. Avant de commencer une nouvelle partie, toutes les pièces sont rassemblées et déposées au centre du plateau, dans le bac réservé à cet effet. La minuterie est réglée et le jeu commence dès que l'on a fait résonner le bouton rouge. Après chaque partie le gagnant reçoit une roue.

LE GAGNANT DU JEU

Le premier joueur qui a reçu trois roues a gagné le jeu.

DE 2 A 4 JOUEURS. A PARTIR DE 4 ANS. NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 36 MOIS.
PRESENCE DE PETITS ELEMENTS SUSCEPTIBLES D'ETRE INGERES. LES COULEURS ET LE CONTENU PEUVENT ETRE DIFFERENTS DE L'ILLUSTRATION.



VEUILLEZ PRENDRE NOTE DE NOTRE ADRESSE POUR REFERENCES ULTERIEURES.

© Goliath B.V., NL 8051 KR Hattem, © Goliath France, Service Consommateur, ZA Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.