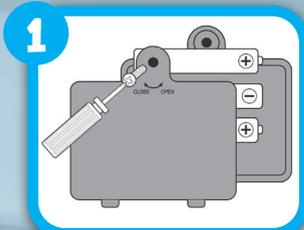
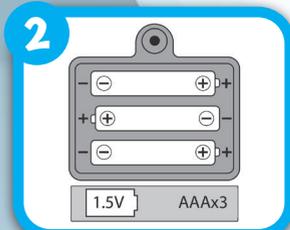


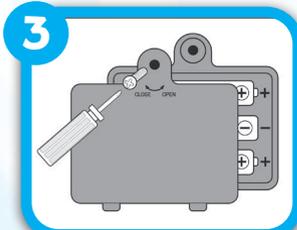
INSTALLATION DES PILES



1 Pour installer les piles, dévissez et ouvrez le compartiment des piles situé à l'arrière du jouet.



2 Insérez 3 piles alcalines AAA, en alignant les symboles + et - avec les symboles présents sur le compartiment à piles.



3 Remplacez la porte du compartiment à piles et serrez la vis. La surveillance d'un adulte est requise lors de l'installation des piles.

Piles nécessaires: 3 x LR03 (AAA) 1.5V (Non incluses)

Les piles ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.



Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets des équipements électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la réglementation applicable afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement. Les piles ou accumulateurs, faisant l'objet d'une collecte spécifique, doivent être retirés du produit et mis au rebut séparément. Lorsqu'il n'est pas prévu que les piles ou accumulateurs soient extraits, le produit doit être remis à un centre de collecte approprié pour que le recyclage soit complet.

Les produits électriques et électroniques ainsi que les piles et accumulateurs n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentiellement dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.

La règle du jeu doit être conservée car il contient des informations importantes.
Fabriqué en Chine.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Petits éléments. Danger d'étouffement.

Visitez notre site : www.jeux-goliath.com



919230.1-10-V07-2206

CROÛQUE JOUJOUX

SAUVE tes jouets, STOPPE le monstre !



Règle du jeu



COMMENT
JOUER ?
TUTORIEL VIDEO

goliathgames.com/gobblemonster/fr



919230





Croque Joujoux est un monstre malicieux ! Gare à tes jouets car il aime bien les mâchouiller avant de les avaler !
Sauve les jouets avant qu'il ne soit trop tard !
Retire-les de sa langue !

CONTENU

1 Croque Joujoux, 24 cartes, 12 «jouets» répartis en 3 couleurs (3 voitures, 3 avions, 3 nounours, 3 canards), la règle du jeu.

BUT DU JEU

Être le joueur à avoir récupéré le plus de jouets avant que Croque Joujoux ne prenne la fuite.

MISE EN PLACE



1
Clipser les yeux et les bras dans les trous prévus à cet effet. Déplacer le bouton de l'interrupteur sur la position «ON».



2
Tirer sur la langue aussi loin qu'elle le permet, placer le monstre au centre de la zone de jeu et répartir les 12 jouets sur la langue.



3
Appuyer sur la queue pour activer le jeu. Un petit «clac» signifie que la partie peut commencer. Mélanger les cartes et les conserver, face-cachée, à portée de main.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui réalise la grimace la plus effrayante commence la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, le joueur pioche une carte puis effectue l'action requise.



Sauve un jouet du type indiqué et ajoute-le aux tiens.



Sauve un jouet de la couleur indiquée et ajoute-le aux tiens.



Déplace un jouet déjà sur la langue vers un autre emplacement de la langue.



Emprunte 1 jouet à l'un de tes adversaires et ajoute-le aux tiens.

Si tu ne peux pas jouer ta carte, pioche une nouvelle carte. S'il ne reste plus de carte, forme une nouvelle pioche avec les cartes jouées.

Le but est de **retirer le plus de jouets possible** de la langue de Croque Joujoux avant qu'il ne soit trop tard.

Quand tu essayes de sauver les jouets, sois très très délicat car Croque Joujoux risque, à tout moment, de **se fâcher et prendre la fuite !**

FIN DE LA PARTIE

A l'instant où Croque Joujoux rentre sa langue et prend la fuite, la partie se termine.

En guise de pénalité, le joueur dont c'était le tour doit donner **1 jouet à chaque joueur** en commençant par celui assis à sa gauche (si cela est possible).

Les joueurs comptent alors leurs jouets pour déterminer le vainqueur.