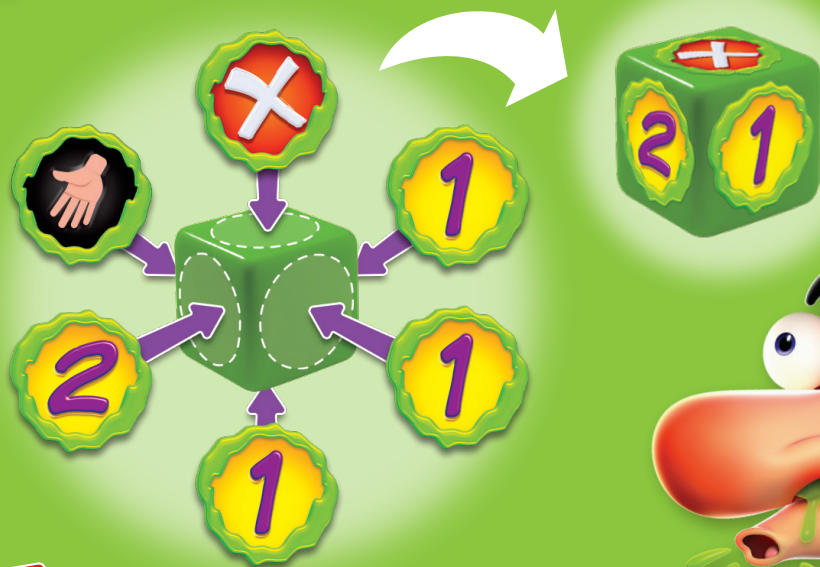


PLACER LES AUTOCOLLANTS

Placez les autocollants du dé sur les 6 faces du dé comme indiqué.



© 2024 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

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

www.goliathgames.com

Fabriqué en Chine.



FR

NOTICE
D'INSTRUCTIONS



929681.0-10-V02-2405

CARLO CRADO®

TIRE-LUI
LES VERS
DU NEZ !

RÈGLE DU JEU





ATCHOUM !
J'AI UN GROS RHUME ET MON NEZ EST
PLEIN DE MORVE ! TU PEUX M'AIDER ?

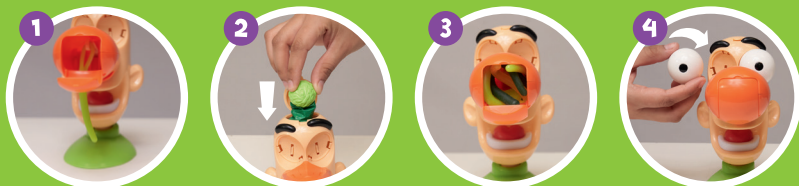
CONTENU

1 Carlo Crado, 1 cerveau sauteur, 2 yeux, 1 dé, 12 substances Crado [2 substances jaunes, 2 substances vert foncé, 8 substances vert clair], 1 planche d'autocollants pour le dé.

BUT DU JEU

Farfouiller dans le nez de Carlo pour essayer de récolter un maximum de substances crado gluantes !

MISE EN PLACE



- 1 Ouvrez la trappe du nez et insérez la boucle d'une des substances crado vert clair dans la rainure du crochet.
- 2 Tirez vers le bas sur le crochet à l'intérieur du nez pour ouvrir le couvercle situé sur le dessus de la tête de Carlo. Poussez le cerveau à l'intérieur comme indiqué et refermez le couvercle.
- 3 Insérez les substances crado restantes dans le nez de Carlo et fermez la trappe du nez.
- 4 Insérez les yeux dans les cavités comme indiqué, et vous êtes prêt à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La dernière personne qui a eu un rhume commence.
Elle lance le dé et effectue l'action indiquée.



Retire 1 substance Crado du nez de Carlo et ajoute-la à ta réserve.



Retire 2 substances Crado du nez de Carlo et ajoute-les à ta réserve.



Vole une substance Crado de ton choix à un autre joueur.



Passe ton tour.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs lancent le dé à tour de rôle et retirent des substances Crado jusqu'à ce que Carlo éternue !
Attention : il est interdit de changer d'avis en cours de route...
Une fois que l'on a commencé à retirer une substance Crado, il faut aller jusqu'au bout.

Aaaatchoum ! Quand Carlo éternue, ses yeux et son cerveau lui sortent de la tête !
C'est la fin de la partie.

Chaque joueur compte ses substances Crado.
Chaque substance vaut 1 point.

Si vous avez au moins une substance de chaque couleur (vert clair, vert foncé et jaune), vous gagnez 1 point bonus !

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !