



ATCHOO IGLOO

RÈGLE DU JEU

De 3 à 4 joueurs - 4 ans et plus

CONTENU :

1 plateforme « igloo » avec tête d'ours*,
24 blocs de glace, 1 dé, 4 demi-dômes,
1 planche d'autocollants, 1 notice.

*Fonctionne avec 2 piles AAA non fournies.

BUT DU JEU :

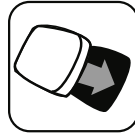
Être le premier joueur à avoir placé tous ses blocs de glace sur l'igloo.

PRÉPARATION DU JEU :

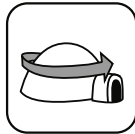
- Insérer 2 piles AAA en respectant les polarités (+) et (-) indiquées dans le compartiment à piles sous la plateforme de l'igloo (figure 2).
- Mettre le commutateur situé à côté du compartiment à piles sur la position « ON ».
- Détacher les trois autocollants de la planche pour les positionner aux trois angles dans les emplacements prévus sur la plateforme de l'igloo.
- Placer l'igloo au centre de l'espace de jeu. Appuyer sur la tête de l'ours jusqu'à ce qu'elle se bloque à l'intérieur de l'igloo. Tourner l'igloo sur sa plateforme jusqu'à entendre un « clic » ; l'entrée de l'igloo sera alors en face de l'une des 4 arches de l'igloo.
- Donner 6 blocs de glace à chaque joueur (8 blocs s'il y a 3 joueurs) et un demi-dôme qui servira à cacher aux autres joueurs le nombre de blocs que le joueur aura en sa possession tout au long de la partie.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur le plus jeune commence la partie ; il lance le dé et agit selon le dessin indiqué :

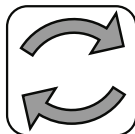


- le joueur prend un de ses blocs de glace et le pose dans l'un des trous de son choix de l'igloo.



- le joueur tourne doucement d'une main l'igloo d'un quart de tour dans le sens de son choix en maintenant la base de l'autre main, jusqu'au « clic » (l'entrée de l'igloo sera alors en face d'une arche de l'igloo).

Remarque : Bien vérifier que la tête de l'ours est entièrement encastrée à l'intérieur de l'igloo avant de tourner l'igloo, sinon le mécanisme du jeu pourrait être endommagé.



- le joueur peut choisir d'échanger son demi-dôme et tous les blocs cachés qui lui restent avec le joueur de son choix. Dès que l'échange a été fait, le tour du joueur est terminé.

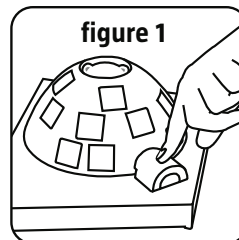
Remarques :

- Il est important que le joueur repère celui qui a déjà utilisé le plus de blocs pour construire l'igloo (et donc qui en possède le moins derrière son demi-dôme).

- L'échange n'est pas une obligation si le joueur estime que c'est lui qui en a le moins ! Il passe son tour.



- le joueur appuie sur l'entrée de l'igloo (voir figure 1). On entend alors un « ATCHOUM » et la tête de l'ours sort du sommet de l'igloo ; des blocs de glace sont alors éjectés de l'igloo.



Le joueur doit ramasser tous les blocs qui sont tombés de l'igloo et les mettre derrière son demi-dôme avec ceux qu'il avait déjà (il devra ensuite les replacer un par un dans les trous de l'igloo lors des tours de jeu suivants). Dès que les blocs ont été ramassés, il faut à nouveau bloquer la tête de l'ours à l'intérieur de l'igloo avant de passer au joueur suivant.

Remarques :

- Les blocs qui sont partiellement sortis des trous de l'igloo sans tomber sont repoussés à l'intérieur des trous (le joueur ne les ramasse pas).

- Le mécanisme est conçu pour expulser certains blocs de manière aléatoire ; il est donc possible qu'aucun bloc ne soit éjecté de l'igloo quand le mécanisme est activé.

- Si dès le début du jeu, le dé indique « Atchoo » alors qu'aucun bloc n'a encore été posé sur l'igloo, le joueur relance le dé.

Les joueurs jouent à tour de rôle après chaque lancer de dé, dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est le premier joueur qui aura posé tous ses blocs de glace.

INSTRUCTIONS POUR LE REMPLACEMENT DES PILES :

- Utiliser un tournevis pour ouvrir le compartiment à piles.
- Insérer 2 piles AAA en respectant les polarités (+) et (-) indiquées dans le compartiment (figure 2)
- Revisser le couvercle du compartiment à piles.

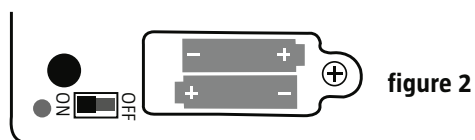


figure 2

ATTENTION !

- Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.
- Insérer correctement les piles en respectant les signes de polarité (+) et (-) inscrits sur les piles et le produit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, et ne pas mélanger des piles de type différent (par exemple: rechargeables et alcalines, standard et alcalines).
- Ne pas essayer d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Les piles usagées doivent être retirées du produit.
- Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
- Ne pas jeter les piles usagées dans un feu. Risque d'explosion.
- Examiner régulièrement le produit pour détecter s'il a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommage, ne pas jouer avec le produit avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.



Notice à conserver.



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage.

Ce symbole signifie que ce produit ne doit pas être jeté dans une poubelle à ordures ménagères. Veuillez porter ce produit dans un point de collecte spécifique pour les équipements électriques et électroniques.

MEGABLEU
www.megableu.com

Route de Bresollettes 61190 Randonnai - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00 - Fax : +33(0)2 33 85 25 04

© 2012 MEGABLEU France - Tous droits réservés - Atchoo Igloo est une marque déposée.