

Tourni'Croc

Trouvez les couleurs
cachées dans les noisettes !

Contenu :

- 1 plateau
- 1 écureuil "casse-noisettes" à piles
- 14 noisettes
- 4 planches en forme de feuille

Un jeu de mémoire craquant pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans
Jeu Ravensburger® n° 21 012 1

Rédaction : Eric Bouret
Illustrations : Kozak
Design : Kozak

PRINCIPE ET BUT DU JEU

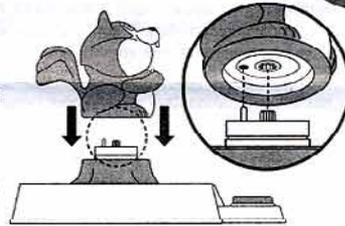
À l'intérieur des 14 noisettes se cachent des fruits. Mais de quelle couleur sont-ils ? À tour de rôle, chacun choisit une noisette, la glisse dans la bouche de l'écureuil et appuie sur le bouton. Après un tour complet, il recrache la noisette qu'il a ouverte avec ses dents. C'est la bonne couleur ? Vous pouvez la garder. Sinon, il faut la remettre avec les autres. Mais attention au fruit noir qui fait perdre des noisettes ! Le jeu consiste ainsi à compléter le premier sa feuille avec les 3 fruits de sa couleur. Alors, mémorisez bien le contenu et la position des noisettes !

MISE EN PLACE DES PILES (À RÉALISER PAR UN ADULTE)

TOURNI'CROC fonctionne avec 3 piles 1,5 V de type LR14 - C - UM2 (non fournies).
À l'aide d'un tournevis, ouvrez la trappe du compartiment piles situé sous le plateau.
Remplacez les piles usagées par des neuves en respectant le sens indiqué. Refermez la trappe.

PRÉPARATION

- Posez le plateau au milieu de la table.
- Assemblez l'écureuil sur la souche du plateau (À RÉALISER PAR UN ADULTE) : Tenez l'écureuil bien verticalement, la tête orientée vers le bouton. Enfoncez le téton et l'axe cranté du moteur (la souche d'arbre) dans le trou et l'axe situés sous l'écureuil, jusqu'à entendre un "clac !".
- Si ce n'est pas encore fait, fermez l'ensemble des noisettes. Mélangez-les et placez-les toutes dans le plateau, aux pieds de l'écureuil.
- Chaque joueur choisit une feuille et la place devant lui. Il va devoir retrouver les noisettes de la couleur correspondante.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence.

Prends une noisette et glisse-la dans la bouche de l'écureuil.

Appuie ensuite sur le bouton à l'avant du plateau en comptant jusqu'à 2, puis relâche-le. L'écureuil se met alors à tourner, tout en machant la noisette. Revenu à son point de départ, il recrache la noisette qu'il a ouverte avec ses dents :

- Si la couleur du fruit à l'intérieur de la noisette correspond à celle de ta feuille, pose-la dessus (pose l'autre moitié de coquille à côté) ;
- Si la couleur du fruit ne correspond pas, referme la noisette et remets-la avec les autres, aux pieds de l'écureuil. Chacun doit essayer de mémoriser la couleur, surtout si c'est la sienne. Pas facile, car l'écureuil les mélange en tournant !

Remarque : Si un joueur remet une noisette dans le plateau, le joueur suivant n'a pas le droit de la reprendre immédiatement. Il doit attendre au moins un tour.

Noisette dorée : Joker ! La noisette dorée remplace n'importe quelle couleur (sauf noire). Tu peux la poser sur ta feuille.

Noisette noire : Aïe ! Rends une des noisettes que tu as gagnées.

Referme une de tes noisettes et la noisette noire et remets-les aux pieds de l'écureuil.

Remarques :

- Si tu avais la noisette dorée sur ta feuille, c'est celle-ci que tu dois rendre (même si tu as aussi des noisettes de ta couleur).
 - Si tu n'as encore aucune noisette sur ta feuille, tu ne joueras pas à ton prochain tour.
- C'est ensuite à ton voisin de gauche de choisir une noisette, etc.

Remarque : Si l'écureuil recrache la noisette sans l'avoir ouverte, peut-être était-elle trop bien fermée. Le joueur peut la remettre dans la bouche de l'écureuil et recommencer. (Voir aussi PRÉCAUTIONS D'EMPLOI.)



Tourni'Croc

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a complété sa feuille avec les 3 noisettes de sa couleur, ou 2 noisettes de sa couleur et la noisette dorée. Il gagne la partie.

VARIANTES POUR 2 OU 3 JOUEURS

- Pour que les plus jeunes aient moins de noisettes à mémoriser, vous pouvez laisser de côté les couleurs non utilisées. Il suffit d'ouvrir toutes les noisettes à la main avant le début de la partie, de remettre dans la boîte celles qui ne servent pas, puis de refermer les autres, de les mélanger et de les mettre dans le plateau.

• À 2 joueurs, chacun peut choisir 2 feuilles. Le vainqueur est alors celui qui complète ses deux feuilles le premier. Si un joueur a déjà complété l'une de ses deux feuilles avec la noisette dorée et qu'il trouve la 3^e noisette de cette feuille, il peut déplacer la noisette dorée sur son autre feuille (et éventuellement gagner).

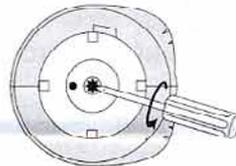
PRÉCAUTIONS D'EMPLOI (ADULTES)

Pour éviter tout incident et assurer au jeu la plus grande longévité possible, certaines précautions doivent être respectées :

- Ne jamais mettre le visage devant la bouche de l'écureuil, ainsi que les doigts ou quelque objet que ce soit, autre que les noisettes, à l'intérieur !
- Ne pas empêcher le fonctionnement de l'écureuil : ni la rotation, ni le mécanisme à l'intérieur de la bouche.
- Ne pas tenter de fermer la bouche de l'écureuil à la main.
- Ne pas tenter de mettre une noisette dans la bouche de l'écureuil lorsqu'il tourne. Attendre qu'il soit revenu au point de départ.
- Après plusieurs heures d'utilisation, il peut arriver que le mécanisme "rotation de l'écureuil – ajustement de la noisette dans la bouche – ouverture et expulsion" soit désynchronisé. Pas de panique, suivez les étapes suivantes :
 - a) Tout en tenant la souche et le plateau d'une main, séparez l'écureuil de la base en le tirant délicatement et bien verticalement de l'autre main.
 - b) Glissez un tournevis dans l'axe cranté situé sous l'écureuil et tournez lentement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous entendiez un "clac !" dans la bouche de l'écureuil.
 - c) Effectuez encore un demi-tour de tournevis. (voir illustration ci-contre)
 - d) Remettez l'écureuil sur sa base, comme expliqué au début de la notice.

Si cela ne fonctionne toujours pas, vérifiez l'état des piles.

- À chaque fois que vous démontez l'écureuil pour ranger le jeu dans sa boîte, répétez les étapes a) à c) ci-dessus.



INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'UTILISATION DES PILES

- La mise en place des piles est à réaliser par un adulte.
- Placer les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Utiliser uniquement les piles recommandées dans la notice ou de type équivalent. Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- Remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- Retirer les piles usagées de l'appareil.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.
- Les accumulateurs ne doivent pas être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas mélanger des piles salines avec des piles alcalines ou rechargeables.
- En cas d'inutilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Ne jamais essayer de recharger des piles.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Ramener les piles usagées dans un centre de tri.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.

© 2004 Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159 - 60111 MÉRUCHEX
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)
www.ravensburger.com



Ravensburger