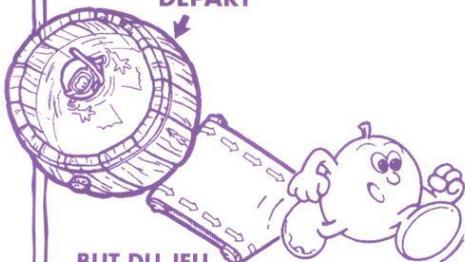


ZIGO'DINGO

REGLE DE JEU

DEPART



BUT DU JEU

Etre le premier joueur à atteindre la case Arrivée avec un de ses grains de raisin.

PREPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur de pâte à modeler et fabrique 2 grains de raisin. Pour fabriquer un grain de raisin, remplissez les 2 moitiés du moule avec de la pâte et pressez-les, l'une contre l'autre. Tous les grains de raisin sont alors placés sur la case Départ.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence à jouer. Ce sera ensuite au joueur de gauche de jouer et ainsi de suite... Pour se déplacer, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases correspondant.

Les joueurs ne peuvent avoir qu'un et un seul grain de raisin en jeu sur le plateau. Notez qu'il y a 4 cases qui se trouvent dans la machine centrale, machine que nous appellerons le piège à raisin.



Ces cases spéciales doivent être comptées lors du déplacement des joueurs. Lorsqu'un grain de raisin, après s'être déplacé, s'arrête sur une case déjà occupée, il doit alors reculer et s'arrêter sur la première case libre même si cela l'oblige à s'arrêter sur une case du piège à raisin. Si un joueur, en lançant le dé, obtient la flèche, il doit alors tourner la manivelle du piège à raisin. Cela actionne les différentes parties du piège et, éventuellement, détruit les grains de raisin qui s'y trouvent. Si un joueur, en lançant le dé, obtient le "PIEGE A RAISIN", il doit alors, soit

MANIVELLE



avancer d'une case s'il est en tête, soit placer son grain de raisin sur la première case libre qui se trouve juste devant le grain de raisin qui est en tête - même si cela l'oblige à

PIEGE A RAISIN

s'arrêter sur une des cases du piège à raisin. Si un grain de raisin s'arrête sur une case du piège à raisin, il doit rester jusqu'au tour suivant. Si, cependant, un autre grain de raisin s'y arrête, ce dernier vient chasser et prendre la place de celui qui s'y trouvait. Le grain de raisin chassé recule jusqu'à la première case libre du piège à raisin ou du plateau. Un grain doit rester sur une case du piège à raisin jusqu'à ce qu'il puisse se déplacer normalement à son tour de jeu suivant ou être remplacé par un autre grain de raisin.



Lorsqu'un grain de raisin est pris dans le piège à raisin et écrasé par le rouleau, aplati, coupé, ou scié, il doit retourner à la case Départ. Le joueur à qui le grain abîmé appartient doit alors recommencer la partie avec le deuxième grain de raisin.

Si le deuxième grain de raisin d'un joueur se fait prendre par le piège à raisin, il peut alors en remouler un autre! Les joueurs peuvent remouler des grains tout au long de la partie.



LE GAGNANT

Le premier joueur dont un grain de raisin en parfait état franchit la ligne d'arrivée est déclaré gagnant. Pour ce faire, il n'est pas nécessaire d'obtenir avec le dé le nombre exact de points correspondant au nombre de cases restant à parcourir (on peut obtenir avec le dé un chiffre supérieur).

RANGEMENT DU JEU

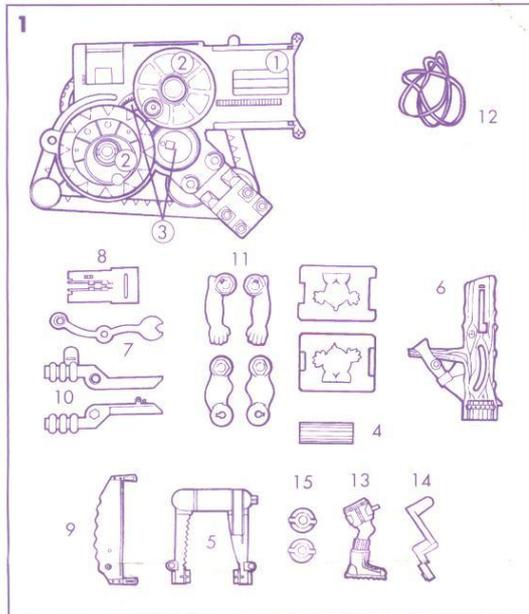
Pour ranger ton piège à raisin, il te suffit de faire glisser hors de leur emplacement, l'arbre bleu (sans démonter la botte) et le support de la scie (sans démonter la scie). Retire également la manivelle.

Tu pourras alors facilement replacer le piège à raisin dans la boîte de jeu.

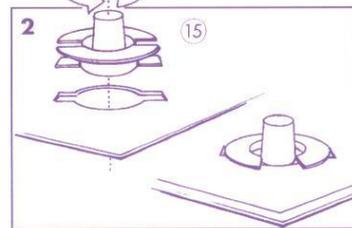


ASSEMBLAGE:

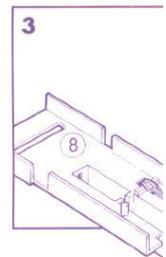
1. Oter tous les éléments de jeu du sac en plastique et les étaler sur une table devant vous. Les placer selon la disposition indiquée ci-dessous.



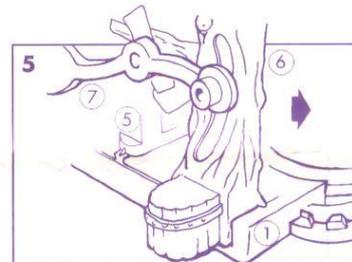
1. Socle du piège à raisin; 2. Grandes roues; 3. Petites roues dentées; 4. Rouleau compresseur; 5. Support du rouleau compresseur; 6. Arbre; 7. Levier; 8. Support de la scie; 9. Scie; 10. Paire de ciseaux (en 2 parties); 11. Bras (en 2 parties chacun); 12. Élastiques; 13. Botte; 14. Manivelle; 15. Ergot.



2. Introduire les ergots dans les trous du plateau de jeu de façon à faire ressortir les pointes sur le dessus du plateau et les tourner de 90 degrés pour les fixer au plateau. Placer les alvéoles qui se trouvent sous le socle du piège à raisin sur les 2 ergots fixés au plateau de jeu et appuyer fermement. Le piège à raisin doit tenir sur le plateau.



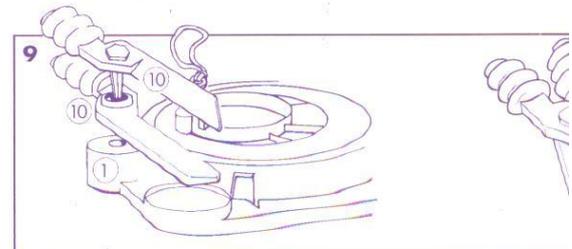
3. Attacher les 3 élastiques.



5. Glisser l'arbre bleu dans son emplacement, sur le socle du piège à raisin. Placer le levier au niveau du trou percé à son extrémité dans l'embout se trouvant sur la branche de l'arbre. L'extrémité du levier qui est en forme de clé à molette doit ainsi pouvoir s'emboîter dans la rainure se trouvant sur la partie haute du support du rouleau compresseur.

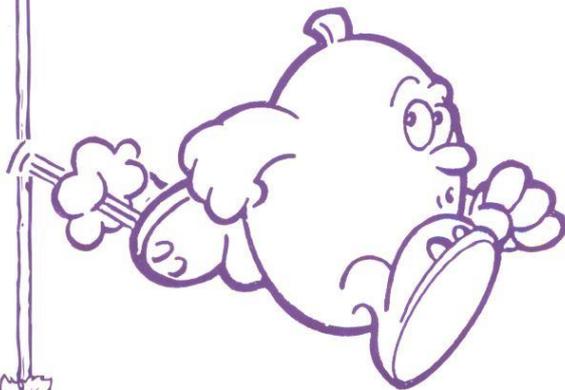


6. Enfoncer le bec du levier qui se trouve en haut de la tête de l'arbre. Pour l'embout de la tête de l'arbre, voir le schéma ci-dessus.



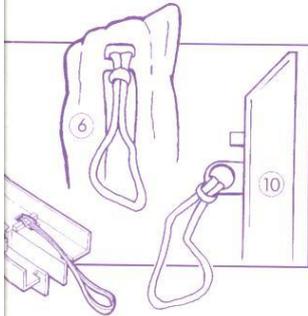
9. Fixer les deux parties des ciseaux ensemble et y attacher l'élastique ci-dessus. Pousser l'ergot de l'intersection des 2 lames des ciseaux dans le trou du socle du piège à raisin.

9A. Assurez-vous que l'ergot coulisse bien dans le trou du socle du piège à raisin et que les deux parties des ciseaux sont correctement positionnées.

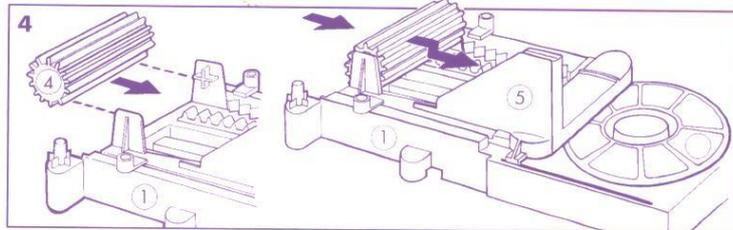


DINGO

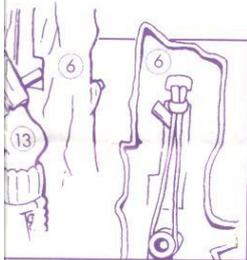
LE DE JEU



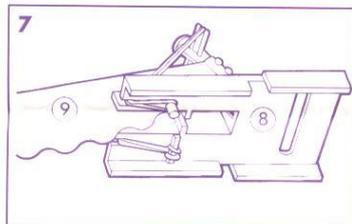
3. Passer 3 élastiques selon le schéma ci-dessus.



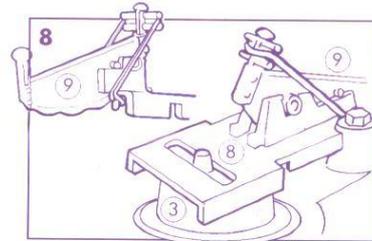
4. Emboîter le rouleau compresseur entre les 2 extrémités de son support en forme de U. Puis, glisser le support ainsi équipé de son rouleau, dans les rails se trouvant sur le socle du piège à raisin. Repousser le support du rouleau afin que les dents du rouleau s'enclenchent dans le système d'engrenage se trouvant sur le socle du piège à raisin. Continuer à bien enfoncer le tout, jusqu'à ce que la barre du support en U s'emboîte avec la partie surélevée de la grande roue. (Voir le schéma ci-dessus).



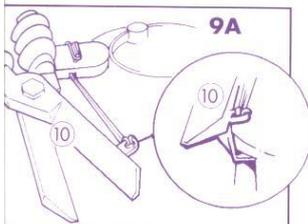
6. Passer le bas de la botte dans l'extrémité qui se trouve au niveau du tronc. Faire passer l'ergot se trouvant sur la botte, dans le trou du haut de la botte, pour finir, attacher l'élastique à l'autre extrémité de la botte, comme le montre le schéma ci-dessus.



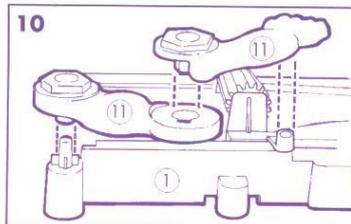
7. Mettre la scie dans son support et cliqueter pour la mettre en position. En suivant le diagramme, fixer l'élastique autour de la lame.



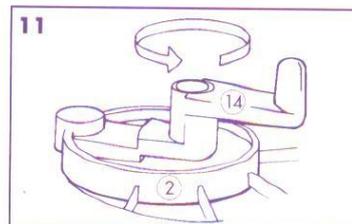
8. Tourner la plus petite roue dentée afin que le cran soit le plus près de l'arbre. Glisser le support de la scie dans les rails du socle jusqu'à ce que le cran de la roue dentée s'emboîte dans l'entaille à l'arrière.



9. Passer le bas de la botte dans l'extrémité qui se trouve au niveau du tronc. Faire passer l'ergot se trouvant sur la botte, dans le trou du haut de la botte, pour finir, attacher l'élastique à l'autre extrémité de la botte, comme le montre le schéma ci-dessus.

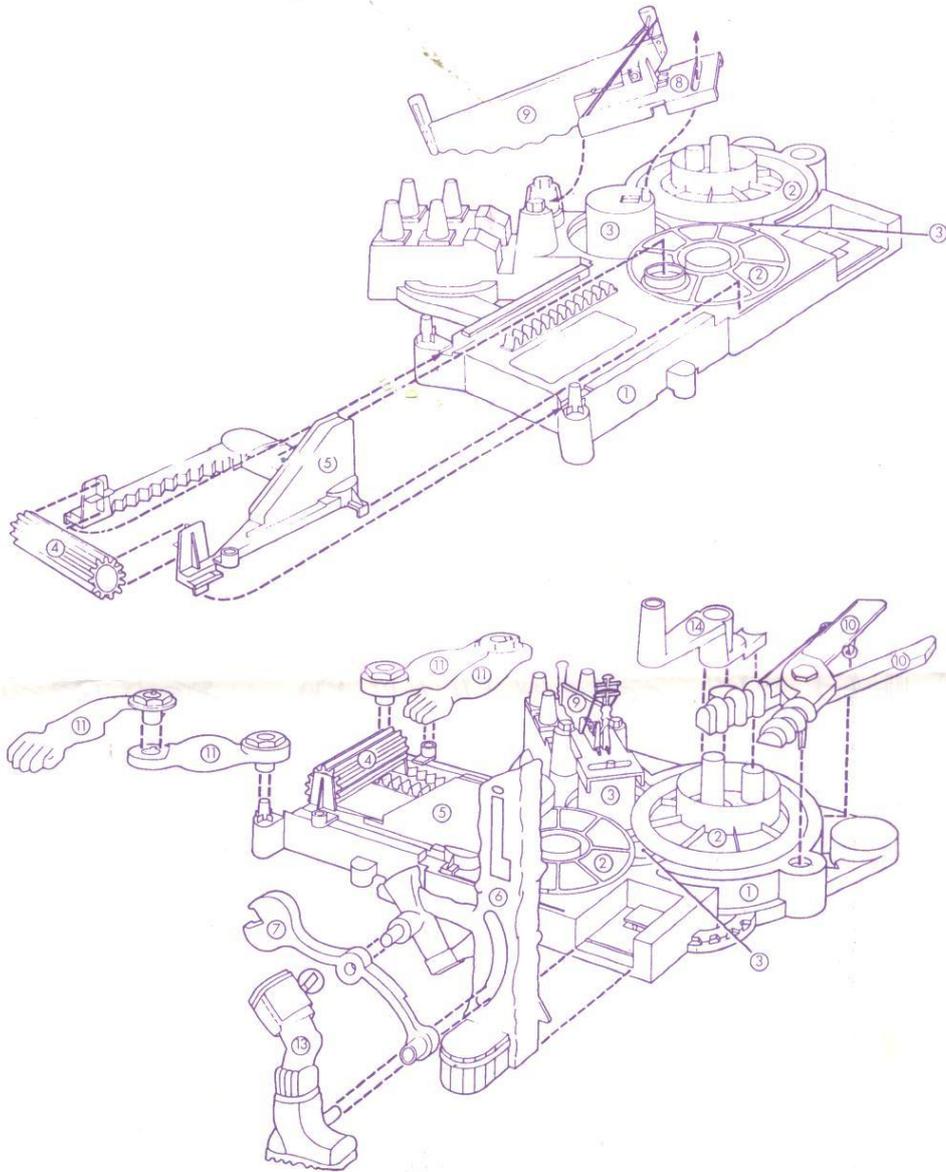


10. Assembler les bras et les mettre sur leur ergot comme montré ci-dessus.



11. Placer la manivelle sur la plus grande des grandes roues. Si vous la tournez et que tout le piège à raisin bouge c'est que vous l'avez assemblé correctement.

ZIGO'DINGO



IMPORTANT! A Garder.

Service Consommateurs:

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:

Kenner Parker France S.A. Service Consommateurs 14 rue Scandicci
93500 Pantin

Pour la Belgique:

S.A. Hasbro N.V. Boulevard International 55/4 1070 Bruxelles

Pour la Suisse:

MB (Switzerland) AG Alte Bremgartenstraße
2 CH-8968 Mutschellen



1992