

Attention !

Ne pas viser les yeux ou le visage avec le distributeur.

Ne pas mettre dans le distributeur d'autres éléments que ceux prévus à cet effet.

Informations importantes

- Ce jouet est destiné aux enfants de 3 ans et plus.
- Merci de conserver ce mode d'emploi car il contient des informations importantes.
- Avertissement : merci d'enlever l'emballage, ainsi que les éléments se trouvant à l'intérieur (boîte, sacs plastique, attaches). Ils ne font pas partie du produit et doivent être mis hors de portée de l'enfant.
- Important : pour une plus grande sécurité, vérifier régulièrement que le jouet ne présente pas de signe de détérioration due à l'utilisation.

Mise en place des piles

- Nous conseillons à l'adulte de surveiller l'enfant lorsqu'il change les piles, afin que ces consignes soient respectées. Il est de toute façon préférable que l'adulte effectue lui-même le remplacement des piles.
- Ouvrir le compartiment à piles situé sous la base du distributeur à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 3 piles AA-LR6 en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Précautions d'utilisation des piles

- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons l'emploi de piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile.
- Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l'extrême, provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Éviter d'utiliser des piles rechargeables : leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l'ensemble des piles en même temps. Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
- Ne pas mélanger les différents types de piles, par exemple des piles salines avec des piles alcalines.
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles en cas de non-utilisation prolongée du jeu, sinon elles risqueraient de couler et de causer des dommages.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.
- Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.
- Ne jamais essayer de démonter des piles.

Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs (non recommandé) :

- les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés s'ils peuvent être enlevés.

Dépannage : problèmes / solutions possibles

Si le jeu ne marche pas :

- S'assurer que les piles sont installées correctement.
- Installer de nouvelles piles.

Entretien :

- Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.
- Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
- Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau.

Grandir avec Nathan.com

des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Apprendre par le jeu
- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ L'apprentissage de la lecture
- ▶ Bricolages, recettes, coloriages...

www.grandiravec Nathan.com

le + Internet

Nathan

© 2012 Diset
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan®
par Diset S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Nathan

pick'amo

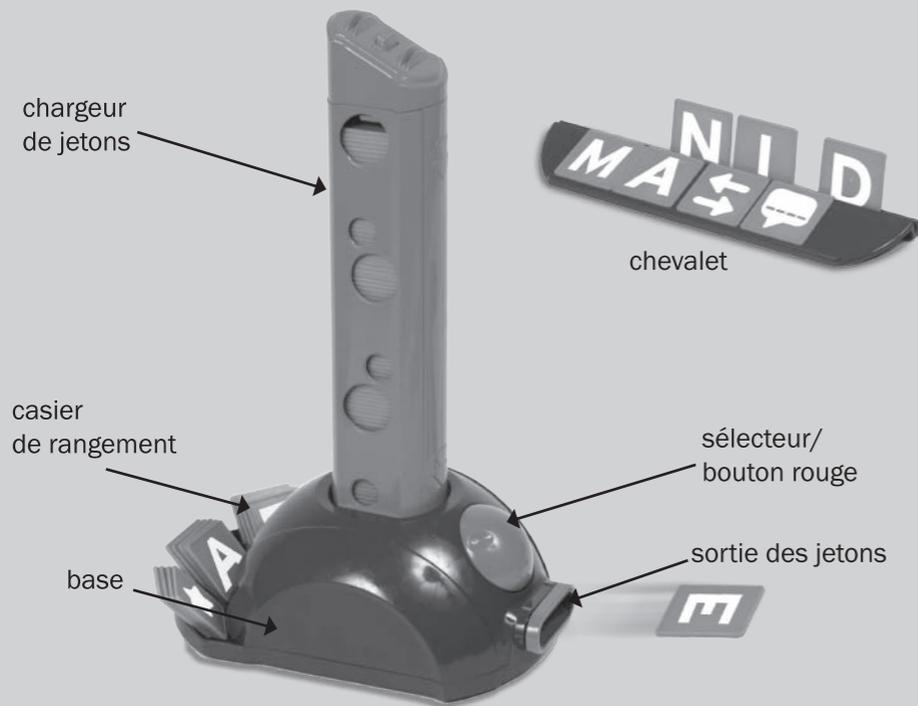
Photo © tan4ikk / Shutterstock

Illustration jeu 3D : Fred Péault - réf 31466



Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.

6-99 ans | 2-4 joueurs



Contenu :

Un distributeur électronique 97 jetons (83 lettres, 3 jokers et 11 actions), 4 chevalets et 28 cartes mots.

But du jeu :

Écrire des mots en utilisant un maximum de jetons.

Le gagnant est celui qui réussit le premier à se débarrasser de tous ses jetons.

Mise en place :

- Mettre 3 piles AA-LR6 dans la base du distributeur.
- Mettre tous les jetons dans le chargeur (la face imprimée vers le bas).
- Insérer le chargeur dans sa base.
- Installer le distributeur sur la table et mettre le sélecteur en position « départ » ▶.
- Piocher 1 carte mot (ou 2 avec des enfants plus jeunes) et la poser face visible, à l'abri du champ de tir du distributeur.
- On désigne le premier joueur (le plus jeune ou le perdant de la dernière partie), on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur appuie sur le bouton rouge du distributeur. Il reçoit 8 jetons, qu'il pose sur son chevalet.
- Quand tous les joueurs ont leurs jetons, mettre le sélecteur en position « jeu » ».

Comment jouer ?

À chaque tour, le joueur doit poser **au moins 1 jeton** (lettre et/ou action, dans l'ordre qu'il veut), ou bien appuyer sur le bouton rouge pour obtenir de nouveaux jetons.

1 S'il pose des jetons lettres :

- soit il pose une ou plusieurs lettres d'une **carte mot** :

[TORTUE] ▶ TO TU

Une fois le mot complété, les jetons lettres et la carte mot sont défaussés, et le joueur pioche une nouvelle carte mot pour la remplacer. Il peut ainsi poser des lettres de ce nouveau mot.

- soit il compose un **mot complet**, par exemple :

O U R S

Il ne peut y avoir que 5 mots posés au maximum (en plus des mots des cartes mots). Si un joueur veut en poser un 6ème, il doit d'abord défausser les lettres d'un des autres mots.

- soit il **ajoute des lettres** avant et/ou après et/ou au milieu de **mots déjà posés**, (même ceux posés par d'autres joueurs) :

B A L ▶ B A L A I

U S E ▶ F U S E E

V I E ▶ E V I T E

En revanche, il ne peut ni mélanger les lettres ni utiliser celles de plusieurs mots différents pour en former un autre.

Au cours d'un même tour, le joueur ne peut effectuer qu'**une seule de ces 3 actions** pour poser ses lettres.

Mots autorisés : tous les mots sont autorisés à l'exception des sigles et abréviations. Il est possible (et même conseillé !) de les mettre au pluriel, au féminin et de conjuguer les verbes.

- ★ **Joker** : il remplace **n'importe quelle lettre** :

- Le joueur **annonce le mot** qu'il écrit quand il pose ce jeton.
- Si un joueur ajoute des lettres à un mot qui comporte ce joker, il le fait en fonction du mot annoncé.
- Un joueur peut **recupérer un joker** en le remplaçant par la bonne lettre.

2 S'il pose des jetons action :

👤 **Méga-pioche** : tous les autres joueurs doivent **appuyer sur le bouton rouge** du distributeur et ajouter les nouveaux jetons sur leur chevalet. Le jeton méga-pioche est ensuite défaussé dans le casier de rangement, à l'arrière du distributeur.

↔ **Échange** : le joueur **appuie sur le bouton rouge** du distributeur : il obtient entre 1 et 6 jetons. Attention : **avant** de les prendre, il doit **enlever le même nombre de jetons** (lettres et/ou jokers) de son chevalet et les défausser. S'il a moins de jetons sur son chevalet que ceux éjectés par le distributeur, tant pis ! Il les défausse tous et prend les nouveaux à la place.

💬 **Carte mot** : le joueur choisit une carte mot déjà posée et la **remplace** par une autre, piochée au hasard. Les jetons lettres de ce mot déjà posés sont défaussés dans le casier de rangement, à l'arrière du distributeur.

3 **Si le joueur ne peut poser ni de jeton lettre ni de jeton action**, il appuie sur le bouton rouge du distributeur. Il reçoit entre 1 et 6 jetons de façon aléatoire et les pose sur son chevalet et attend son prochain tour pour jouer. Quand le distributeur est vide, les jetons de la défausse sont mélangés et replacés dans le chargeur.

4 **Quand le joueur a fini**, c'est au suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de jouer.

Fin de la partie

Celui qui réussit le premier à poser tous ses jetons gagne la partie !

Variante : jeu avec des enfants de moins de 8 ans

Au début du jeu, on pose **2 cartes mots**.

💬 Avec le jeton action « **carte mot** », on **ajoute** une carte mot, sans enlever les autres. Au cours du même tour, le joueur peut poser des lettres de plusieurs cartes mots.