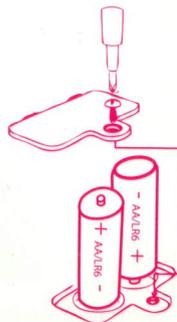


Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

PILES – INSTRUCTIONS

Installation des piles : Parents, ouvrez le poisson en le dévissant. À l'intérieur, retirez le couvercle des piles à l'aide d'un tournevis et insérez 2 piles alcalines AA (LR06) de 1.5V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-contre. Vérifiez que vous insérez correctement les piles, revissez le couvercle. Ensuite, enclenchez le bouton au dos du poisson pour le mettre sur la position I ou II en fonction du mode de jeu choisi pour le mettre en marche. Si le poisson ne se met pas en marche, les piles peuvent être usées ou mal insérées.



MISES EN GARDE

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si ils ne sont pas jetés correctement.
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.
- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile. L'objet est électronique : il ne peut pas être immergé dans l'eau. La partie gonflable n'est pas prévue pour aller dans l'eau et ne peut donc pas servir de flotteur.

DYSFONCTIONNEMENT

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

Informations à conserver. © Opi and Me, LLC/Royalty Pros Licensing. Tous droits réservés. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Distribué par Dujardin – ZA du Pôt au Pin – Entrepôt A4 – 33610 CESTAS – France.
Siret : 320 660 970 00049
SAV : savdujardin@tf1.fr



Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois : petits éléments.

Saute qui Peut!

RÈGLES DU JEU

2 à 4 joueurs – Dès 4 ans

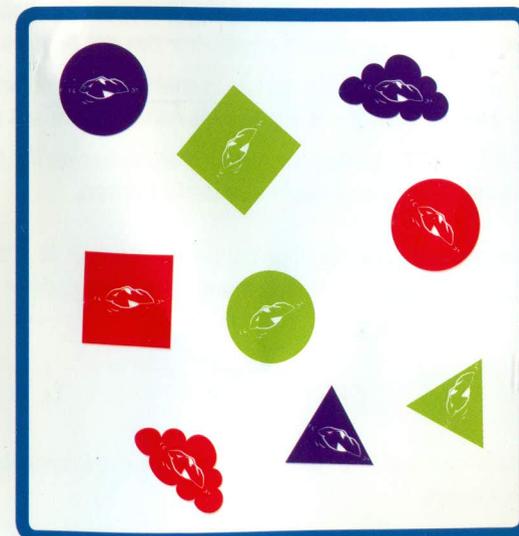


Découvrez tout l'univers de Saute qui Peut en flashant le code ci-contre

CONTENU



1 Poisson électronique



1 Zone de jeu gonflable
+ 12 Rochers de couleurs et de formes différentes

BUT DU JEU

Vous êtes piégés dans un marais avec un poisson-rigolo complètement dingo ! Sautez d'un rocher à l'autre pour l'éviter, et ne vous faites surtout pas toucher ! Qui sera le plus rapide ?

Le dernier encore sur un rocher a gagné !

PRÉPARATION DU JEU

L'aide d'un adulte peut être nécessaire pour l'installation du jeu. Gonflez le boudin bleu qui formera la zone de jeu. Il est conseillé de le placer dans un endroit avec suffisamment d'espace !

DÉROULEMENT DU JEU

- 1 - Choisissez le mode de jeu : « Joue avec les couleurs ! » ou « Joue avec les formes ! ».
- 2 - Chaque joueur prend ses rochers et les place où il le souhaite dans la zone de jeu.
- 3 - Chaque joueur se place ensuite sur un de ses rochers dans la zone de jeu.
- 4 - Quand tout le monde est prêt, un des joueurs allume le poisson-dingo grâce au bouton poussoir situé dans son dos et le pose dans la zone de jeu... SAUTE QUI PEUT !
- 5 - Attention à vos pieds ! Le poisson se déplace en roulant de manière aléatoire dans la zone de jeu et il est complètement dingos ! Pour éviter de se faire toucher par le poisson, les joueurs doivent se déplacer sur les rochers de la forme ou de la couleur choisie au début de la partie.
- 6 - Dès que le poisson touche l'un des joueurs, celui-ci doit retirer un de ses rochers de la zone de jeu. Le joueur se replace ensuite sur l'un des rochers qu'il lui reste et reprend le cours du jeu.
- 7 - Si un joueur marche hors de ses rochers (sur le rocher d'un autre joueur, par terre ou hors de la zone de jeu), il doit également retirer un de ses rochers.

Attention ! Pendant qu'un joueur retire un rocher qu'il a perdu, le jeu continue ! Les autres joueurs doivent donc continuer à éviter le poisson.

► Vous pouvez compliquer la partie comme vous le souhaitez en choisissant la vitesse du poisson. Pressez une fois le bouton pour la vitesse I, deux fois pour la vitesse II.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a perdu tous ses rochers, il est éliminé. Le dernier joueur à avoir un rocher sous les pieds a gagné !

MODES DE JEU

Joue avec les couleurs !

2 à 3 joueurs. Chaque joueur choisit une couleur parmi les 3 couleurs de rochers existantes :



Chaque joueur dispose donc de 4 rochers de la même couleur, aux formes différentes.

Exemple : le joueur qui a choisi les rochers verts récupère le carré vert, le triangle vert, le rond vert et le nuage vert.



rochers du joueur 1

Joue avec les formes !

2 à 4 joueurs. Chaque joueur choisit une forme parmi les 4 formes de rochers existantes :



Chaque joueur dispose donc de 3 rochers de la même forme, aux couleurs différentes.

Exemple : le joueur qui a choisi les rochers carrés récupère le carré violet, le carré rouge et le carré vert.



rochers du joueur 1



Zone 1 = Joue avec les couleurs !

Zone 2 = Joue avec les formes !