

CROCO DINGO

Règle du jeu

À partir de 5 ans, 2 à 4 joueurs

Contenu

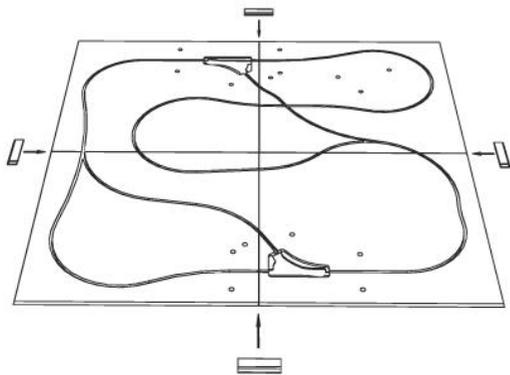
1 crocodile électronique*, 1 plateau de jeu, 4 pions, 2 troncs, 4 pattes de fixation, 1 dé, 1 serpent, 1 notice.

*Fonctionne avec 3 piles LR44 non fournies.

But du jeu

Être le premier joueur à rejoindre le camp.

Préparation



1. Déployer le plateau de jeu et le poser sur une surface plane.
2. Insérer une patte de fixation sur l'extérieur de chacun des quatre côtés du plateau.
3. Assembler les deux parties de chaque tronc.
4. Placer les deux troncs et le serpent aux emplacements prévus à cet effet.

4. Placer les deux troncs et le serpent aux emplacements prévus à cet effet.

5. Chaque joueur choisit un explorateur et le place sur la case départ, représentée par la barque avec une croix rouge.

6. Mettre l'interrupteur situé sous le crocodile en position «ON».

7. Placer le crocodile sur le rail du plateau en veillant à ce qu'il avance dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

1. Le plus jeune joueur commence la partie ; il lance le dé.

2. Il déplace son explorateur sur les cases à travers les marais, selon le chiffre indiqué par le dé.

3. Puis le tour de jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

4. Quand un joueur arrive au niveau d'un tronc, il doit passer par-dessus en utilisant les quatre cases dessinées, puis continuer sur le plateau.

5. Si l'explorateur est arrêté sur une case rouge, il y a danger. En effet, si le crocodile passe à cet endroit, l'explorateur est attrapé. Il doit alors aller à l'infirmerie la plus proche en reculant (elle est indiquée par une croix rouge).

6. Quand un explorateur arrive sur une des trois cases à l'intérieur de la queue du serpent, il passe son prochain tour.

Remarques :

- le crocodile change de direction en passant sous chaque tronc !

- quand le crocodile attrape un explorateur, il s'arrête. On décroche alors l'explorateur du crocodile qui se remet en route et on replace le crocodile à l'endroit où il s'était arrêté.

- deux explorateurs ne peuvent être sur une même case. Le dernier explorateur arrivé doit donc se placer sur une case libre juste après celle qui est déjà occupée.

Le gagnant

C'est le premier joueur qui a rejoint le camp. Pour placer l'explorateur sur la dernière case du parcours, il faut que le dé indique le chiffre exact pour atteindre cette case

parcours, il faut que le dé indique le chiffre exact pour atteindre cette case

Conseils d'utilisation du crocodile

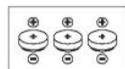
- Poser le plateau de jeu sur une surface plane et vérifier qu'il n'y a pas de différence de niveau entre les 4 parties du plateau.
- Mettre le commutateur situé sous le crocodile en position «ON».
- Placer le crocodile sur le plateau de jeu en s'assurant que l'ergot sous la mâchoire est bien inséré dans la fente du rail de guidage.
- Si le crocodile sort de son rail, replacer l'ergot dans la fente du rail.
- Si le crocodile reste coincé sous le tronc, enlever le tronc pour le débloquer et replacer le tronc.
- Après utilisation, mettre le commutateur en position «OFF».
- Ne jamais saisir le crocodile par la queue.
- Ne jamais faire rouler le crocodile avec le moteur arrêté.
- Ne jamais appuyer sur le crocodile lorsqu'il est en marche sur son rail de guidage.
- Ne pas utiliser de détergents (térébenthine, alcool à brûler ou autres) pour nettoyer le crocodile.
- Nettoyer le crocodile uniquement avec un chiffon sec.
- Si le crocodile ne fonctionne pas correctement, remplacer les piles.
- Nettoyer le crocodile uniquement avec un chiffon sec.
- Si le crocodile ne fonctionne pas correctement, remplacer les piles.

Remplacement des piles

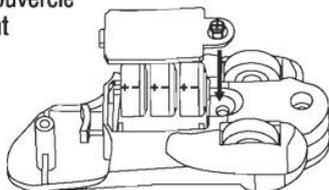
Pour fonctionner, le crocodile nécessite 3 piles de type LR 44 – 1,5 volt (non fournies).

Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.

1. Dévisser le couvercle du compartiment à piles situé sous le crocodile.
2. Enlever les piles usagées.
3. Les remplacer par de nouvelles piles en respectant les polarités + et – indiquées dans le compartiment.
4. Revisser le couvercle du compartiment à piles.



3 x 1.5V AG13/LR44



Attention!

- Enlever toutes les piles après utilisation ou bien en cas de non-utilisation prolongée.
- S'assurer que les piles sont insérées correctement en observant les marques (+) et (-) inscrites sur les piles et le produit.
- Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Éviter de court-circuiter les contacts dans le compartiment à piles ou entre les bornes des piles.
- Ne pas mélanger des piles usagées avec des piles neuves et ne pas associer des piles de type différent, par exemple : rechargeables et alcalines.
- Ne pas essayer d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant. Ne pas tenter de brancher une partie quelconque de ce produit sur l'alimentation secteur.
- Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
- Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
- Ne jamais jeter les piles usagées dans un feu.
- Examiner régulièrement le crocodile pour détecter s'il a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommages, ne pas jouer avec le crocodile avant complète réparation.
- Utiliser uniquement des piles recommandées ou des piles de type équivalent.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.



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.