

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





CROC DOG

#315



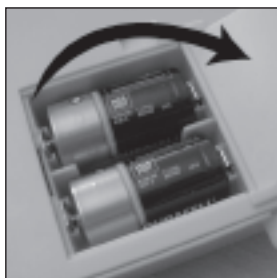
CROC DOG



Contenu du jeu

1 Chien, 1 écuelle, 1 pince, 20 cartes, 24 os de couleurs.
(6 rouges, 6 bleus, 6 jaunes, 6 blancs)

Notice de Montage



ALIMENTATION

Ce jeu fonctionne avec 2 piles alcalines LR14 (non fournies) de 1,5V, d'une capacité de 7,5A/h, 1,2W.

INSTALLATION DES PILES

Ouvrez le compartiment situé sous l'écuelle. Installez 2 piles alcalines LR14 de 1,5V en respectant le sens les polarités. Refermez le compartiment à piles.

- La recharge d'accumulateurs doit se faire sous la surveillance d'un adulte,
- Ne pas remplacer les piles sans la présence d'un adulte,
- Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité,
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés lorsque cela est possible,
- Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés,
- Différents types de piles ou accumulateurs ne doivent pas être mélangés,
- Utiliser le type de pile ou accumulateurs recommandé,
- Les piles ou accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet,
- Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit,
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables,
- Ne pas essayer de brûler les piles.
- Jeter les piles d'une façon correcte et sécuritaire.

INSTALLATION DU JEU

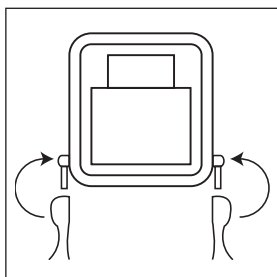
1. Installez le chien devant son écuelle en fixant ses pattes aux endroits prévus de part et d'autre de l'écuelle. Insérez les barres blanches à l'intérieur des pattes du chien.

2. Faites doucement pivoter la tête du chien vers la gauche et poussez la en arrière.

3. Versez les os dans l'écuelle et mélangez-les bien.

4. Mélangez soigneusement les cartes et posez les face contre terre sur la table.

5. Placez l'interrupteur Marche/Arrêt, situé sur l'écuelle, en position ON (Marche).



Règle du jeu

BUT DU JEU

Prenez les os du chien dans son écuelle, mais surtout ne le réveille pas ce chien là a vraiment un sale caractère.

COMMENT JOUER

L'un des joueurs pioche une carte. La carte indique la quantité et la couleurs des os que le joueur doit prendre dans l'écuelle en utilisant la pince en forme de patte de chat et surtout en essayant de ne pas réveiller le chien.

Un petit conseil : appuyez le moins possible sur l'écuelle en prenant les os, vous limiterez les risques de réveiller le chien.



Si le joueur parvient à prendre le nombre d'os de la couleur requise, il garde les os pris au chien et passe la pince à son voisin (dans le sens des aiguilles d'une montre) qui tire une carte à son tour.



Si le chien se jette sur un joueur, ce dernier est éliminé. S'il reste encore plusieurs joueurs, le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur qui est alors déclaré vainqueur.

POUR 1 JOUEUR ET PLUS. A PARTIR DE 4 ANS. NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 36 MOIS.
PRESENCE DE PETITS ELEMENTS SUSCEPTIBLES D'ETRE INGERES. LES COULEURS ET LE CONTENU PEUVENT VARIER DE L'ILLUSTRATION.
Ce jeu fonctionne avec 2 piles alcalines LR14 (non fournies).

