

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

**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 une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeu.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 60 35 28 54**

**escaleajeu@gmail.com**





## Rangement

- 1 Retire le mât du socle en le faisant tourner et en tirant vers le haut.
- 2 Retire le disque du mât.
- 3 Détache les oreilles et la queue.
- 4 Range les surprises dans le sac en plastique.
- 5 Range tout dans la boîte.



# POP! POP! PINATA

© 2014 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S., 10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

Service Consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus B 1,

1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. Email: info@hasbro.be

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.fr



Hasbro  
Gaming

ÂGE  
4+



2-4  
JOUEURS

ASSEMBLAGE NÉCESSAIRE

**ATTENTION :** 0-3  
DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

# POP! POP! PINATA

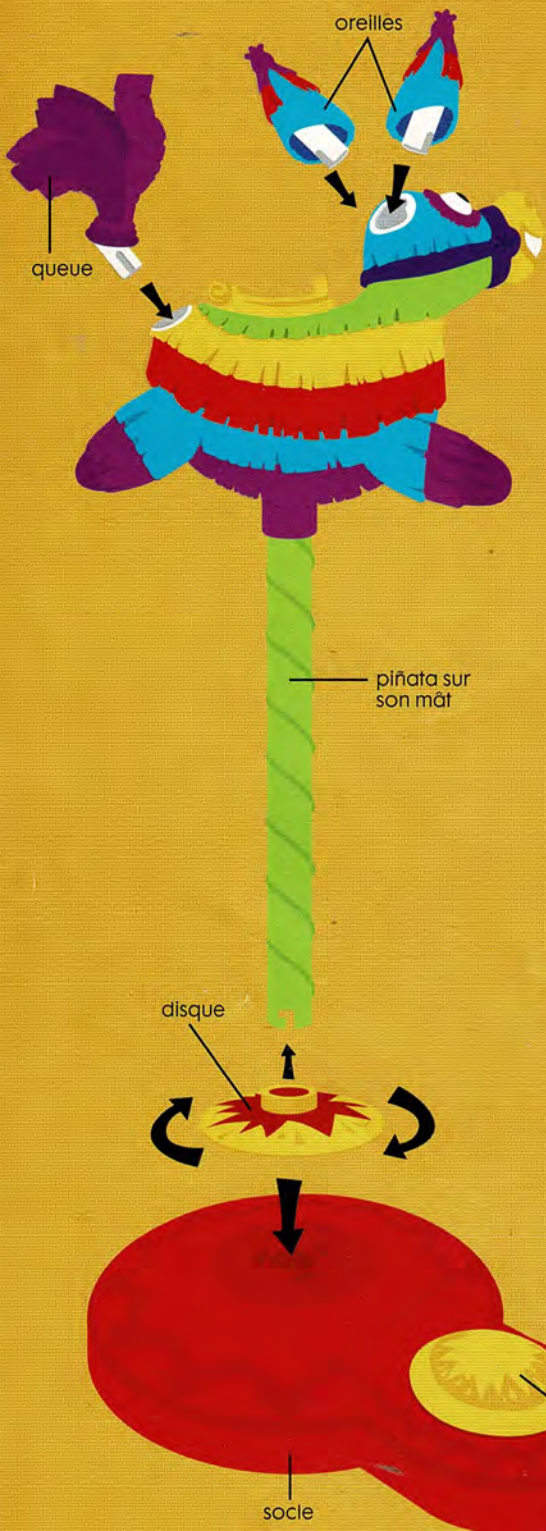
CONTIENT : Corps de pinata sur son mât • 2 oreilles • Queue • Socle • Disque • 4 gobelets • 36 surprises en plastique assorties avec sac en plastique.



**BUT**

Tape la piñata et précipite-toi pour ramasser les surprises.  
Récupère le plus de surprises pour gagner !



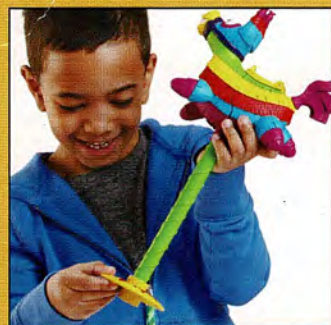


## ASSEMBLAGE

- 1** Attache les oreilles et la queue.



- 2** Attache le disque au mât. Tu peux le faire monter le long du mât en le faisant tourner.



- 3** Une fois le disque attaché, insère le mât dans le socle en alignant les encoches, puis fais pivoter le mât pour le verrouiller.



## PRÉPARATIFS



**Place** le jeu sur une surface plane.  
**Assure-toi que la piñata est bien fermée.**  
**Soulève la selle du bourriquet**, vide le sac de surprises à l'intérieur et referme la selle.  
**Chaque joueur prend un gobelet** pour ranger ses surprises.

## JOUONS !

### Qui commence ?

Fais tourner la piñata ! Quand elle s'arrête, le joueur qui est le plus près de l'endroit indiqué par le nez du bourriquet commence. Le jeu continue ensuite sur la gauche.

### À ton tour...



**1 FAIS TOURNER** la piñata pour mélanger les surprises à l'intérieur.



**2** Lorsque la piñata s'arrête, **APPUIE** sur le bouton Fête pour que le disque tape le ventre de la piñata. Le nombre de surprises qui tombent dépend de la force avec laquelle tu tapes.



**3 RÉCUPÈRE** tes surprises !

**Si tu tapes doucement la piñata**, elle reste fermée, mais quelques surprises vont tomber. Range-les dans ton gobelet ! Puis c'est au tour du joueur suivant.

**Si tu tapes plus fort la piñata**, elle s'ouvre ! **TOUT LE MONDE** peut se précipiter pour mettre des surprises dans son gobelet !

(C'est uniquement les surprises qui sont dans ton gobelet qui comptent, alors dépêche-toi de les mettre dedans !)

**Si aucune surprise ne tombe**, recommence ! Au bout de 3 essais, c'est au tour du joueur suivant.

## GAGNER !

Quand la piñata est vide, chacun compte les surprises qui sont dans son gobelet. **Le joueur qui a le plus de surprises gagne !**