

Règles de jeu et instructions

4+
1 à 4 joueurs



CONTENU :

1 Base avec 1 compteur de points et 8 têtes d'autruches. 2 Marteaux. 1 planche de sticker

Prends ton marteau crocodile
pour taper les têtes d'autruches qui sortent du sable !

COMPLÈTEMENT TOQUÉS CES CROCODILES !

PRÉPARATION :



Coller les autocollants crocodiles
sur les marteaux à l'emplacement
prévu à cet effet.

INSERTION DES PILES :



Insérer 3 piles AA
dans le compartiment à piles.
(Fournies avec 3 piles AA/1,50V non rechargeables.)

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT LES PILES

• Les termes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mis en court-circuit -
Ne pas recharger des piles non rechargeables - Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte - Les piles rechargeables doivent être retirées du jeu avant d'être chargées - Recycler les piles de façon appropriée, ne pas les jeter au feu ni dans les ornières ménagères - Les piles usagées doivent être retirées du jeu - Différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs usés et usagés ne doivent pas être mélangés - Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité - Toujours retirer les piles du jeu lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une longue période - N'utilisez que des piles du type recommandé - Le remplacement des piles ne doit être effectué que par un adulte.



QUAND TOUT LE MONDE EST PRÊT, SÉLECTIONNE LE MODE DÉSIRÉ,
APPUITE SUR LE BOUTON «ON» SITUÉ SOUS LE PLATEAU ET LE JEU S'ALLUME !
APPUITE ENSUITE SUR LE BOUTON ORANGE DU PLATEAU
POUR COMMENCER LA PARTIE.

SI TU AS LE MARTEAU AVEC
LES YEUX BLEU :



Dès qu'une tête d'autruche
s'allume en bleu, tape dessus !

SI TU AS LE MARTEAU AVEC
LES YEUX ROUGE :



Dès qu'une tête d'autruche
s'allume en rouge, tape dessus !

A CHAQUE FOIS
QUE TU TAPES UNE TÊTE
D'AUTRUCHE AVANT QU'ELLE
NE S'ÉTEIGNE,
TU MARQUES UN POINT
QUI S'AFFICHE SUR LE
COMPTEUR DE POINTS.
CÔTÉ ROUGE OU BLEU.

- FAIS BIEN ATTENTION -
SI TU TAPES SUR UNE
AUTRUCHE QUI N'EST PAS
DE TA COULEUR,
TU FAIS MARQUER UN POINT
À TON ADVERSAIRE.

LE JEU S'ARRÊTE AU BOUT DE
60 SECONDES, ET LE JOUEUR
DONT LA COULEUR AFFICHE
LE PLUS GRAND SCORE
A GAGNÉ.

Si tu tapes avant que la lumière
ne s'éteigne, tu marques un point !

POUR PLUS DE FUN, IL Y A 3 MODES DE JEU DIFFÉRENTS, CHOISIS EN FONCTION
DU NOMBRE DE JOUEURS GRÂCE AU BOUTON SOUS LE PLATEAU.

MODE SOLO : Marque le plus de points possible dans le temps imparti.

MODE 2 JOUEURS : C'est le mode décrit dans la règle ci-dessus.

MODE 4 JOUEURS : Se joue en équipes de 2 joueurs. Chaque équipe partage le marteau de la même couleur, et après chaque coup frappé, le joueur passe le marteau à son co-équipier. A la fin, c'est l'équipe qui affiche le plus grand score qui gagne la partie.



AVERTISSEMENTS : Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Petites parties, danger d'étouffement. Photos non contractuelles :
les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.
Conserver l'emballage et la notice incluse pour référence ultérieure.
Ils contiennent des informations importantes.

Fabriqué en Chine.

Réf : 30117

Numéro de lot :



www.splash-toys.com

Splash Toys S.A.S, 18 rue de la Côte Friessan,
27640 Breuilpont, France.
N° S.A.V : 0 821 335 177.

Visitez notre site internet :
www.splash-toys.com