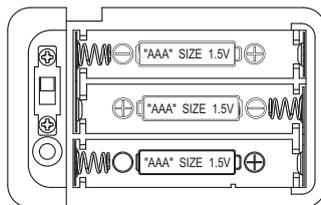


INSTALLATION DES PILES : Parents, retirez le couvercle des piles du Cochon Buzzer électronique à l'aide d'un tournevis. Vérifiez que vous insérez correctement les piles en respectant les signes « + » et « - ». Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle. Ensuite, testez le jeu. S'il ne fonctionne pas, 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.

ENTRETIEN : Conservez ce produit en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution.

DYSFONCTIONNEMENT : S'il ne fonctionne pas normalement, changez les piles.

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 elles ne sont pas jetées 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.

© 1932-2018 Dujardin. Le Cochon qui rit est une marque déposée par Dujardin. Tous droits réservés.
Dujardin est une filiale de TFI Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-emballages.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés.

Le symbole de la poubelle barrée, apposé sur le produit ou son emballage, indique que ce produit ne doit pas être traité avec des déchets ménagers. Il doit être remis à un point de collecte approprié pour le recyclage des équipements électriques et électroniques.

Fabriqué en Chine.

Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.

DUJARDIN, Z.A du Pôt au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas – France
SAV : savdujardin@tf1.fr

Retrouvez nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr

LE COCHON QUI RIT

Buzz Party



RÈGLES DU JEU

Contenu



Un Cochon Buzzer électronique avec 4 buzzers



Règle du jeu



3 dés (2 dés classiques + 1 dé spécial)



4 corps de cochon

44 éléments :



28 attributs (16 pattes, 8 oreilles et 4 queues)



4 paires de lunettes



4 accessoires

PRÉPARATION DU JEU

Ajoute les oreilles du Cochon buzzer électronique. Elles ne sont pas interchangeables, regarde les formes d'insertion sur les oreilles et sur le cochon pour bien les insérer sans abîmer le cochon.

Chaque joueur choisit sa couleur de cochon et se place du côté du buzzer correspondant.

En cas de désaccord, les joueurs qui convoitent la même couleur lancent un des dés classiques : celui qui a obtenu le plus grand chiffre gagne.

Au début du jeu, les cochons doivent être complètement démontés. →



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

BUT DU JEU

Pour gagner, il faut que ton cochon soit intégralement reconstitué avec l'ensemble des éléments suivants :



4 pattes, 1 queue et 2 oreilles



Une des paires de lunettes



Un des accessoires (Cape ou Ailes ou Palmes ou Skateboard)

LIBÈRE TA CRÉATIVITÉ !

N'hésite pas à mixer les accessoires et les lunettes entre eux. Et pourquoi pas former un Super-Cochon plongeur ?



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence en lançant les trois dés, puis les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si lors de ton lancer (3 dés pour un lancer), tu obtiens :



Au moins un 6 : Tu récupères le corps de ton cochon et tu re joues. Sinon passe les dés à ton voisin, tu réessaieras au prochain tour. Dès que tu as récupéré ton cochon, le 6 ne servira plus au long de la partie.



Un As : il te permet de prendre un attribut, une paire de lunettes ou un accessoire dans la pioche sauf la queue.



Deux As : tu peux récupérer la queue ou 2 autres éléments

NB : - Si tu fais **3 As en même temps** : tu peux récupérer la queue + 1 autre élément ou 3 autres éléments
- Si tu fais un As avant d'avoir le corps du cochon, tu ne prends aucun élément

Tu re joues tant que tu fais au moins un As lors de ton lancer.

MAIS ATTENTION !



Si le cochon apparaît lors d'un lancer = SUPER BONUS

Vite, tous les joueurs doivent appuyer sur leur buzzer ! Le cochon central va alors s'illuminer de la couleur du buzzer du joueur le plus rapide ! Ce joueur prend 2 éléments de la pioche (sauf la queue).

NB : uniquement s'il a déjà récupéré son corps de cochon.

Si celui qui a buzzé n'est pas le lanceur des dés, il laisse d'abord le lanceur récupérer son corps de cochon ou ses éléments suivant le résultat des dés.

Exemple : + +

J'ai lancé les dés mais je ne suis pas le plus rapide à buzzer. Grâce à mon As, je récupère mon élément. Ensuite, celui qui a buzzé en 1^{er} récupère 2 éléments de la pioche (sauf la queue).



Si le boucher apparaît lors d'un lancer = SUPER DANGER

Vite, tous les joueurs doivent appuyer sur leur buzzer ! Le cochon central va alors s'illuminer de la couleur du buzzer du joueur le plus rapide ! Ce joueur a le droit de retirer un élément au joueur qu'il souhaite (sauf la queue) pour le mettre sur son cochon.

Si celui qui a buzzé n'est pas le lanceur des dés, il laisse d'abord le lanceur récupérer son corps de cochon ou ses éléments suivant le résultat des dés.

Exemple : + +

J'ai lancé les dés mais je ne suis pas le plus rapide à buzzer. Grâce à mon As, je récupère mon élément. Ensuite, celui qui a buzzé en 1^{er} enlève 1 élément au joueur qu'il choisit (sauf la queue).

NB : si le joueur qui appuie en 1^{er} a déjà les éléments qu'il est possible de prendre aux cochons des autres, il peut toujours choisir un élément (sauf la queue) à enlever à un autre joueur pour le mettre dans la pioche.

- Si tu appuies sur ton buzzer alors qu'aucune de ces deux faces n'est apparue, tu retires un élément sur ton cochon et tu le remets dans la pioche.

- Si tu appuies sur le buzzer de ton adversaire, tu retires un élément sur ton cochon et tu le remets dans la pioche.



Astuce : si tu n'as pas encore ton corps de cochon et qu'un cochon ou un boucher apparaît lors d'un lancer de dés : appuie quand même ! Tu pourras en fonction du dé spécial, soit empêcher un Super Bonus, soit enlever un élément à un adversaire.

FIN DE LA PARTIE

Le 1^{er} qui a complété son cochon a gagné !

Le sais-tu ? BUZZ PARTY fait partie de la famille du Cochon qui rit !

