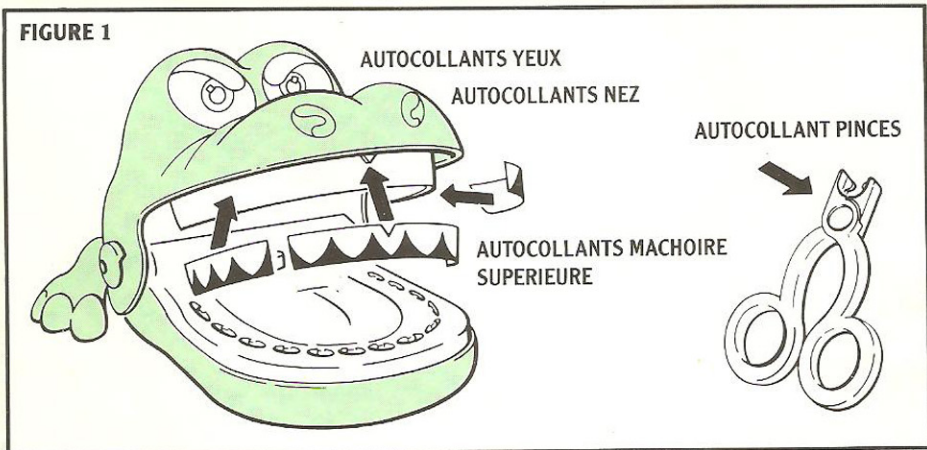


# Montage du jeu

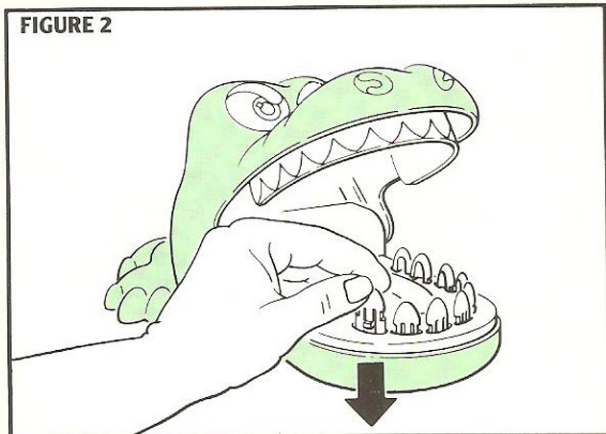
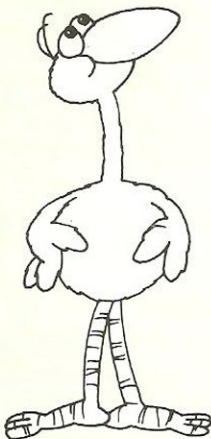
La 1ère fois que vous jouez à Croc le Crocodile, il faut monter le jeu. Retirer les autocollants de la feuille et les apposer soigneusement sur le crocodile (voir Figure 1).

Il y a 3 autocollants pour la mâchoire du haut. Appliquer en premier l'autocollant du milieu en faisant correspondre le repère sur la mâchoire avec le repère de l'autocollant. Appliquer ensuite les deux autocollants de côté. Coller ensuite à leur emplacement les autocollants des yeux et du nez. Placer l'autocollant des pinces sur le côté comportant un cercle en relief.



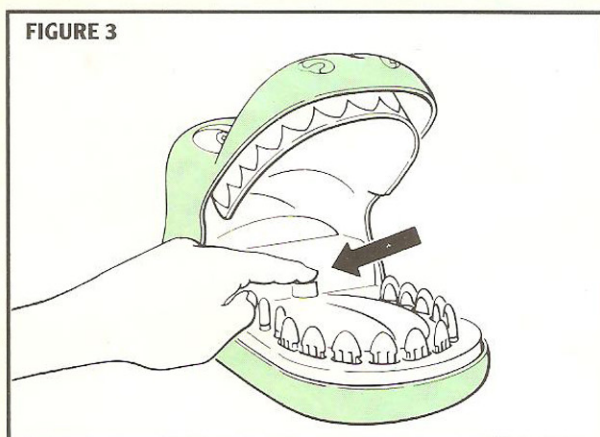
# Préparation du jeu

1) Tout d'abord, relevez complètement la mâchoire supérieure de Croc. Placez ensuite 13 dents dans les trous de la mâchoire inférieure en les emboîtant bien à fond (voir Figure 2).



Remarque: 2 dents supplémentaires sont en réserve en cas de perte éventuelle.

2) Appuyez sur le bouton situé dans la bouche de Croc en le maintenant enfoncé 1 ou 2 secondes avant de le relâcher (voir Figure 3).



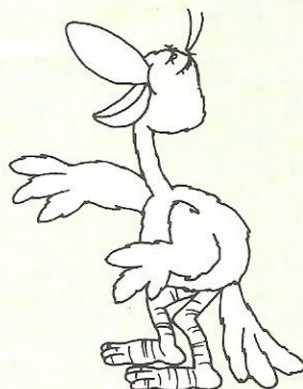
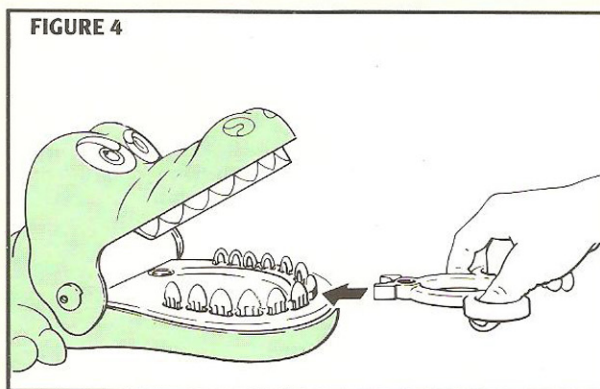
**IMPORTANT!**  
Vous devez toujours appuyer sur le bouton après avoir mis en place les dents, sinon Croc ne claquera pas des mâchoires.

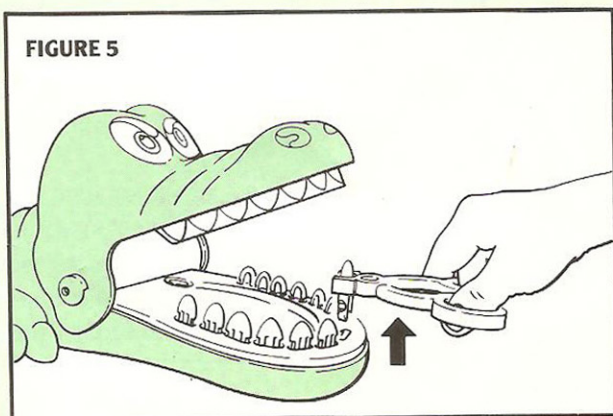
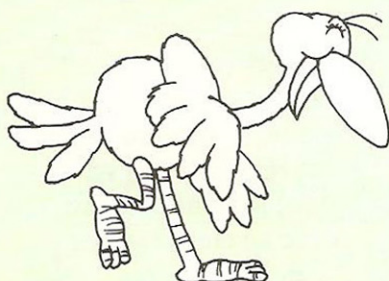
3) Placez Croc sur une surface lisse et plane. Prévoyez un espace dégagé car il a besoin de place pour se déplacer.

## Le jeu

Le joueur le plus jeune commence à jouer et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour, choisissez une dent, n'importe laquelle. Prenez les pinces en les tenant de façon à ce que l'autocollant se trouve sur le dessus. Saisissez la dent par la racine en serrant bien des deux côtés et retirez-la. Vous devez toujours garder votre main sur les pinces et ne pas toucher le crocodile lorsque vous retirez une dent (voir Figure 4 et 5).





### La réaction de Croc:

- S'il ne bouge pas, une fois la dent retirée, vous êtes sauvé. Mettez la dent de côté et passez les pinces au joueur situé à votre gauche qui à son tour va essayer de s'emparer d'une dent.
- S'il se précipite et claque ses mâchoires, vous êtes dévoré. Vous avez perdu et êtes éliminé du jeu. Passez les pinces au joueur situé à votre gauche.

Les joueurs restant continuent à jouer en suivant les instructions ci-dessus. Ils ouvrent la mâchoire de Croc, replacent les 13 dents et appuyent sur le bouton avant de recommencer à jouer.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur "survivant".

## Le saignant

Le dernier joueur qui n'a pas été éliminé gagne la partie.

### SERVICE CONSOMMATEURS. IMPORTANT! A GARDER

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse, à:

Pour la France: Kenner Parker France, Service Consommateurs, 14 rue Scandicci, 93500 PANTIN.  
Pour la Belgique: Kenner Parker Belgique, Service Consommateurs, Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.



4024F<sup>891</sup>