



1 à 2 joueurs

Article n°345381E5

4+

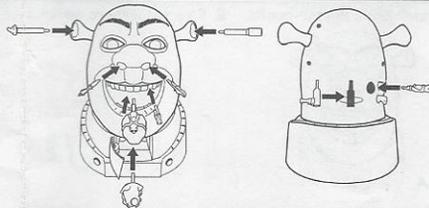
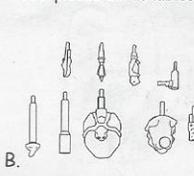
## L'INSTALLATION DES PILES NÉCESSITE L'AIDE D'UN ADULTE INTRODUCTION

Shrek® a quelque chose en tête (mais aussi sur le bout des lèvres !), et il a besoin de ton aide pour s'en débarrasser ! Que ce soit avec la grenouille dans sa gorge, ou n'importe quel autre objet délinquant qui se cachent chez lui, tu vas t'amuser pendant des heures avec Shrek® Brain Buster !

### CONTENU

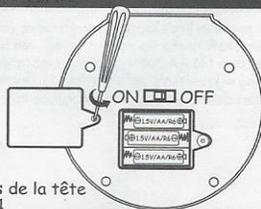
A. 1 tête Shrek® Brain Buster

B. 9 pièces détachables



### AVANT DE COMMENCER

1. Enlever la vis du compartiment à piles situé sous la tête à l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni), puis retirer le couvercle. (Fig. 1).
2. Insérer trois (3) piles alcalines AA dans le compartiment à piles en respectant la polarité (pour cela, suivre le schéma à l'intérieur du compartiment). (Fig. 2).
3. Replacer le couvercle du compartiment à piles et serrer la vis.



Dessous de la tête

Fig. 1

### POUR COMMENCER

Shrek® n'a plus vraiment toute sa tête, ces derniers temps, et il aimerait bien que tu lui donnes un coup de main pour lui remettre les idées en place. Si tu es d'accord, prépare-toi ! Il a toujours un commentaire à faire sur tout ce que tu fais !

1. Si tu joues avec un ami, installe Shrek® sur une table entre vous deux et choisissez qui va jouer en premier.
2. Allume le jeu en mettant l'interrupteur sur ON, et Shrek® commencera automatiquement son introduction. (Fig. 1)
3. Shrek® te demande ensuite si tu préfères jouer à "Dépêche-toi" ou à "Shrek® a dit".
4. Quand Shrek® prononce le nom du jeu qui t'intéresse, appuie sur le bouton "Entrée". (Fig. 2)
5. Shrek® te demande ensuite combien de joueurs sont présents (un ou deux).
6. Quand Shrek® prononce le bon chiffre, appuie sur "Entrée".
7. Shrek® explique alors les règles du jeu que tu as choisi, et la partie commence.

#### Dépêche-toi

Est-ce que tu as une bonne mémoire ? Shrek® va la tester avec ce jeu !

1. Quand le jeu commence, Shrek® te demande de trouver et de retirer un objet de sa tête.

Dépêche-toi, car il ne sera pas content ! Et surtout, ne retire une pièce que s'il te l'a demandé, sinon il se mettra encore plus en colère !

2. Tu penses que la partie est finie une fois que tu as retiré tous les objets ? Pas du tout ! Il te demande ensuite de tous les remettre à leur place... dans l'ordre inversé où tu les as enlevés ! Et il n'a pas l'intention de te rafraîchir la mémoire...

**REMARQUE IMPORTANTE :** quand tu retires des objets de la tête de Shrek®, mélange-les bien et ne les pose SURTOUT PAS dans l'ordre où tu les prends. Le jeu n'aurait alors plus autant d'intérêt, et Shrek® ne serait pas content ! Si vous jouez à deux, faites une pile commune de toutes vos pièces.

3. Si tu rates une fois, c'est au tour de l'autre joueur, et tu auras droit à un commentaire de Shrek®. Si tu rates deux fois, Shrek® ne se privera pour te dire que tu as perdu, mais...
4. ... si tu gagnes, Shrek® sera content et très fier de toi... et ça aussi, il te le fera savoir à sa manière !

#### Shrek® a dit

Shrek® n'est pas seulement un ogre ronchon... Il aime aussi te tendre des pièges ! Fais bien attention, sinon Shrek® se fera un plaisir de se moquer !

1. Quand le jeu commence, Shrek® te dit quelle pièce tu dois retirer de sa tête. Mais attention, s'il ne dit pas "Shrek® a dit", tu ne dois surtout pas y toucher !
2. Si tu rates une fois, c'est au tour de l'autre joueur. Et si tu rates deux fois, Shrek® ne se privera pour te dire que tu as perdu à sa manière !
3. Si tu gagnes... Shrek® saura aussi te faire des compliments, et ils seront tout aussi sincères !

#### VARIANTES

##### Variante n°1

Tu voudrais que le jeu aille plus vite ? Retire quelques pièces avant de démarrer la partie. Shrek® est un ogre très malin, il remarquera tout de suite qu'il manque des pièces et il jouera sans elles.

##### Variante n°2

Ferme les yeux ! Pour corser la partie, essaie de voir si tu arrives à te rappeler où sont les pièces sans les regarder. C'est encore plus amusant quand tu joues à "Dépêche-toi", parce qu'en plus de devoir remettre toutes les pièces à leur place, tu dois aussi les identifier au toucher !

#### ASTUCES :

- Pour changer le volume, appuie une fois sur le bouton Volume (Fig. 2) pour l'augmenter, et une deuxième fois pour le baisser.
- Shrek® te laisse trois chances de choisir un jeu ou un joueur. Si tu ne te décides pas, il se taira. Appuie sur le bouton Volume, et il reprendra son introduction.
- Appuie sur ENTRÉE pour passer l'introduction et choisir directement ton jeu.

#### IMPORTANT :

**NE PAS LAISSER LE JEU ALLUMÉ QUAND IL N'EST PAS UTILISÉ,** cela déchargerait les piles. Toujours éteindre le jeu après une partie. Même si Shrek® se tait, cela ne veut pas dire que le jeu est éteint.

### PRÉCAUTIONS D'UTILISATION DES PILES

Dans certaines rares conditions, les piles peuvent fuir et endommager le jouet, voir causer des brûlures chimiques en cas de contact. Pour minimiser les risques de fuite :

1. Ne pas recharger les piles non rechargeables.
2. Retirer les piles rechargeables du jeu avant de les charger.
3. Ne recharger les piles rechargeables que sous la surveillance d'un adulte.
4. Ne pas mélanger des piles de différents types ou des piles neuves et des piles usagées.
5. N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées.
6. Insérer les piles en respectant leur polarité.
7. Retirer les piles usagées du jeu.
8. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
9. Ne pas jeter les piles dans le feu ; elles risqueraient de fuir ou d'exploser.
10. Faire remplacer les piles par un adulte.
11. Pour de meilleures performances, utiliser des piles alcalines.

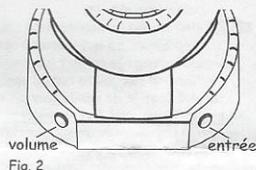


Fig. 2