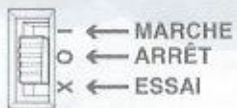


1,2,3 Prouit

Jeu

COMMENCER ICI !

Avant de commencer à jouer :



REMARQUE : AVANT DE JOUER, S'ASSURER QUE LE BOUTON DE MISE EN MARCHÉ DE L'UNITÉ EST POSITIONNÉ SUR "MARCHÉ" ET NON SUR "ESSAI".

Placer Guster le péteur au milieu des joueurs pour que tout le monde puisse le voir et l'entendre. Pour profiter au maximum du son mélodieux de ses prouits, mieux vaut le placer sur une table.

2



Mélanger les cartes et distribuer 3 cartes à chaque joueur. À la fin de son tour, chaque joueur reprend dans la pioche le nombre de cartes nécessaire pour en avoir 3 au total.

5+ 2-6

Tire une carte mais ATTENTION AU PROUIT !



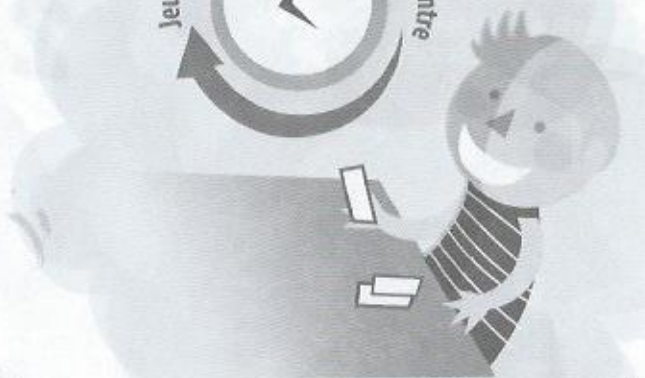
Contient :

- Guster le nuage péteur
- 56 cartes 1, 2, 3, Prouit !

4

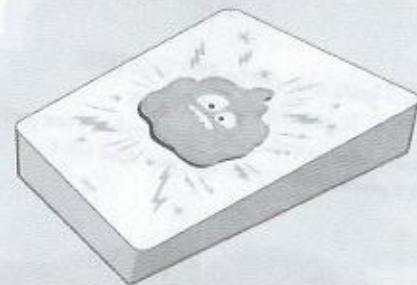
Jeu dans le sens des aiguilles d'une montre

Tourner



Le joueur le plus jeune commence la partie, et le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

3



Placer le reste des cartes face cachée pour former une pioche. Les cartes jouées sont empilées pour former le talon, à côté de la pioche.

COMMENT JOUER:

1 Le joueur doit recouvrir la carte visible du talon par n'importe quelle carte de son jeu. L'étape suivante dépend de la carte qu'il joue :

2 S'il joue une CARTE NUMÉROTÉE, il doit appuyer sur Guster le pêteur autant de fois que le chiffre indiqué.

2



Mais attention :
UN SEUL PROUT ET C'EST TERMINÉ !

Lorsque Guster le pêteur a pété, le jeu continue. Les joueurs continuent de poser des cartes, d'appuyer sur Guster le pêteur s'ils jouent une Carte numérotée, de jouer leurs cartes Passe ton tour ou Inversion.

3 S'il joue une carte PASSE TON TOUR, le joueur suivant passe son tour.

3

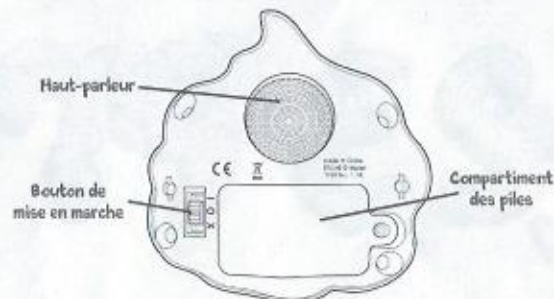
S'il joue une carte INVERSION, le jeu change de sens.

Note : si un joueur joue une carte Inversion lors d'une partie à 2 joueurs, cela signifie qu'il joue deux fois !

Souviens-toi : si TU fais pêter Guster le pêteur, tu es éliminé !

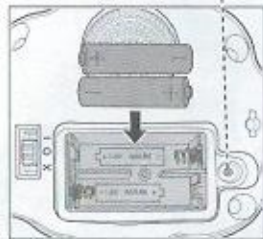
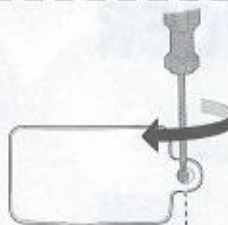
Tu entendas l'air s'accumuler au fur et à mesure que le jeu avance. Mais pas d'inquiétude, tu verras bien quand il y a un vrai prout ! Beurk...

4 Le dernier joueur remporte la partie !



INSTALLATION DES PILES

1. Dévisser le couvercle du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme (non fourni).
2. Insérer 2 piles alcalines AA (LR6) neuves dans le sens indiqué (+/-).
3. Remplacer le couvercle du compartiment des piles et serrer le vis.



Pour de meilleures performances, n'utiliser que des piles alcalines.

Remplacer les piles quand les lumières faiblissent ou quand le son est déformé.

Les piles incluses sont fournies uniquement pour la démonstration du jouet.

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES

Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le jouet. Pour éviter tout écoulement des piles:

- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées.
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte.
- Ne pas mélanger de piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien insérer les piles en respectant le sens des polarités (+) et (-).
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères (2012/19/CE). Consulter la municipalité de la ville pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.



Conserver cette règle de jeu pour s'y référer en cas de besoin car elle contient des informations importantes.

service.mattel.com

©2015 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800 - 16 936. Luxembourg: 800 - 22 784. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

DVJ49-ZZ70
1100706181-FF2

