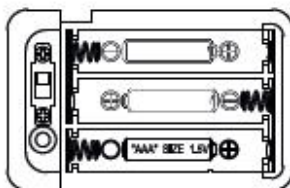


Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

PILES – INSTRUCTIONS

Installation des piles

Attention : le casque de L'Embrouilleur fonctionne avec des piles (non fournies). Parents retirez le couvercle des piles situé à l'intérieur du casque à l'aide d'un tournevis et insérez le nombre de piles nécessaires (3 piles alcalines AAA (LR03)). Vérifiez que vous insérez correctement les piles et revissez le couvercle. Ensuite, enclenchez le bouton qui se trouve sur le dessus du casque sur **ON** pour l'allumer. Faites un test afin de vérifier si les piles fonctionnent en exerçant une pression sur l'ampoule qui se trouve sur le casque. Si ce n'est pas le cas, les piles peuvent être usées ou mal insérées. Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez le casque en basculant sur la position **OFF**.



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 (saines) 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.

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 ramassages 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.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile.

DYSFONCTIONNEMENT

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

Informations à conserver. Un jeu de société édité et distribué par Dujardin. Dujardin est une filiale de TFI Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. ©2018 ProToyTypes, LLC, Ulco Toy and Game Co. Tous droits réservés.

DUJARDIN - Z.A du Pêr au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France
SAV : savdujardin@tfi.fr

4



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

L'EMBRUILLEUR



RÈGLES DU JEU

« Oseras-tu défier le casque infernal ? »

2 joueurs et plus - Dès 7 ans

Contenu

- 1 casque électronique et lumineux avec 3 niveaux de vibrations et des effets sonores
- 120 cartes avec 480 questions
- 1 plateau et ses 4 pions



BUT DU JEU

Réponds le plus vite possible au maximum de questions en résistant au casque et à ses différentes vibrations et ses effets sonores perturbateurs ! Le premier sur la case Arrivée a gagné !

AVANT LA PREMIÈRE UTILISATION

- Insérez les piles dans le casque (voir instructions en page 4). L'aide des parents peut être nécessaire.
- Positionnez l'ampoule sur le haut du casque. Mettez le casque sur **ON** et appuyez sur l'ampoule : le casque doit commencer à vibrer, à faire différents sons et l'ampoule doit changer de couleurs en fonction de l'intensité des vibrations.
- **À noter** : il existe 3 niveaux de vibrations et 4 sons : marteau piqueur, canard en plastique, coq, alarme.
- Il existe un régulateur de volume. Ajustez-le avant de jouer.



DÉROULEMENT DU JEU

1. Un joueur met le casque sur la tête et le met en marche en appuyant sur **ON**. Quand il est prêt, il appuie sur l'ampoule.
2. C'est parti ! Le joueur qui porte le casque doit répondre le plus vite possible aux questions et réaliser un maximum de défis posés par le joueur adverse pendant une minute.
3. Une fois le temps écoulé, il faut comptabiliser les bonnes réponses afin de les reporter sur le plateau de jeu. Le joueur avance son pion sur le plateau autant de fois qu'il a de bonnes réponses.



PRÉPARATION DU JEU



- Positionnez le plateau au centre de la table et les pions (1 pion par joueur ou par équipe)
- Le jeu se joue de deux à quatre joueurs. Il est également possible de faire des équipes. Dans ce cas, à chaque tour, c'est un nouveau joueur qui doit porter le casque.
- Le joueur le plus jeune commence en premier.

CASES SPÉCIALES

- **Case 11** : Double ton score.

Exemple : si un joueur fait 3 bonnes réponses et arrive sur cette case, il avance de 3 cases supplémentaires.

- **Case 17** : Une fois sur cette case, le joueur doit réaliser au moins 5 bonnes réponses s'il veut pouvoir continuer. S'il fait 3 bonnes réponses, il reste bloqué sur cette case et retente sa chance le tour suivant.

FIN DE LA PARTIE :

Le premier joueur arrivé au centre du plateau remporte la partie !

Attention : Quand vous avez fini de jouer, veuillez à bien éteindre le casque en le mettant en position **OFF**. Vous pouvez également retirer l'ampoule du haut du casque pour faciliter le rangement dans sa boîte de jeu.