

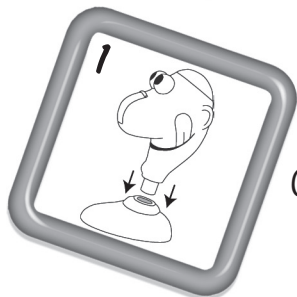


INSTRUCTIONS

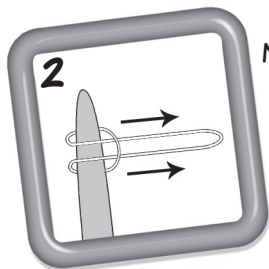
CONTENU :

Carlo Crado, 1 support, 12 substances Crados, 1 cerveau sauteur, des élastiques, la règle du jeu.

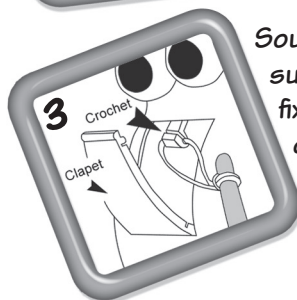
MONTAGE :



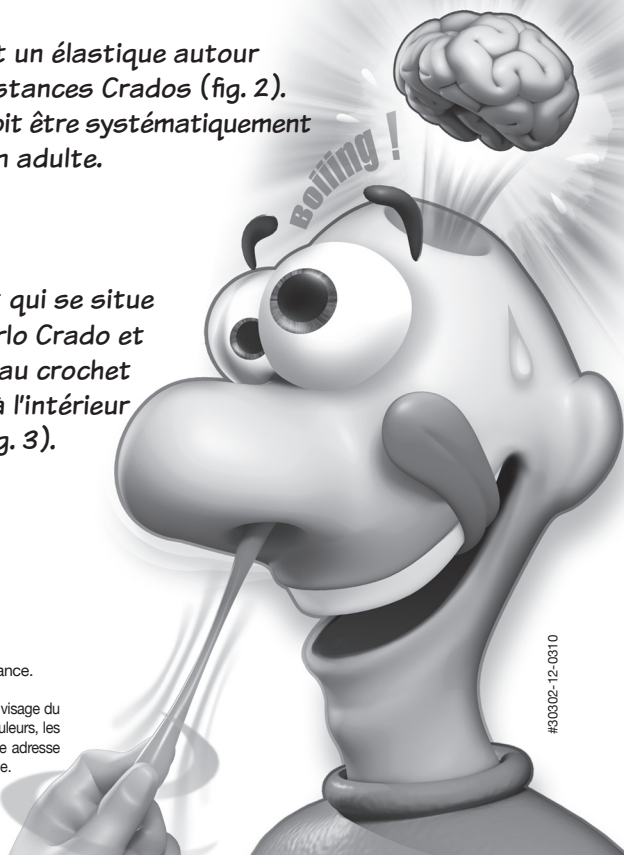
Insérer la tête de Carlo Crado dans son support.
(fig. 1)



Nouer solidement un élastique autour
de l'une des substances Crados (fig. 2).
Le mécanisme doit être systématiquement
enclenché par un adulte.



Soulever le clapet qui se situe
sur le nez de Carlo Crado et
fixer l'élastique au crochet
qui se trouve à l'intérieur
de celui-ci (fig. 3).



© 2010 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

© 2010 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Danger d'étouffement. Ne pas mettre dans la bouche. Ne pas approcher le visage du cerveau lorsque celui-ci peut être éjecté. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Informations à conserver. Fabriqué en Chine.

Visitez nos sites :

www.goliathgames.com

www.jeux-goliath.com



MISE EN PLACE :

Avant chaque début de partie,
placer le cerveau sauteur de Carlo Crado
dans le compartiment prévu à cet effet
au sommet de son crâne et refermer la trappe.
Placer toutes les substances Crados,
ainsi que celle reliée au crochet,
à l'intérieur du nez, puis refermer le clapet.

BUT DU JEU :

À tour de rôle, les joueurs devront mettre les
doigts dans le nez de Carlo Crado et en retirer une
substance Crado sans faire sauter son cerveau.

COMMENT JOUER :



Le plus jeune joueur commence.

Il introduit ses doigts dans les narines de
CARLO CRADO et en sort une substance Crado.
Beuuuurk !!! Le jeu se déroule ensuite dans le sens
des aiguilles d'une montre.



Il est interdit de changer d'avis en cours de route...
Toute substance Crado choisie doit être retirée !
Si des substances Crado dépassent du nez
de CARLO CRADO, elles doivent être jouées en premier.



Le tour s'achève lorsqu'un joueur tire la substance
Crado qui libère le cerveau sauteur.
Ce joueur est éliminé.
Remplacer toutes les substances Crados et le
cerveau avant de commencer un nouveau tour.

LE GAGNANT :

Le gagnant est le dernier joueur à rester en lice.