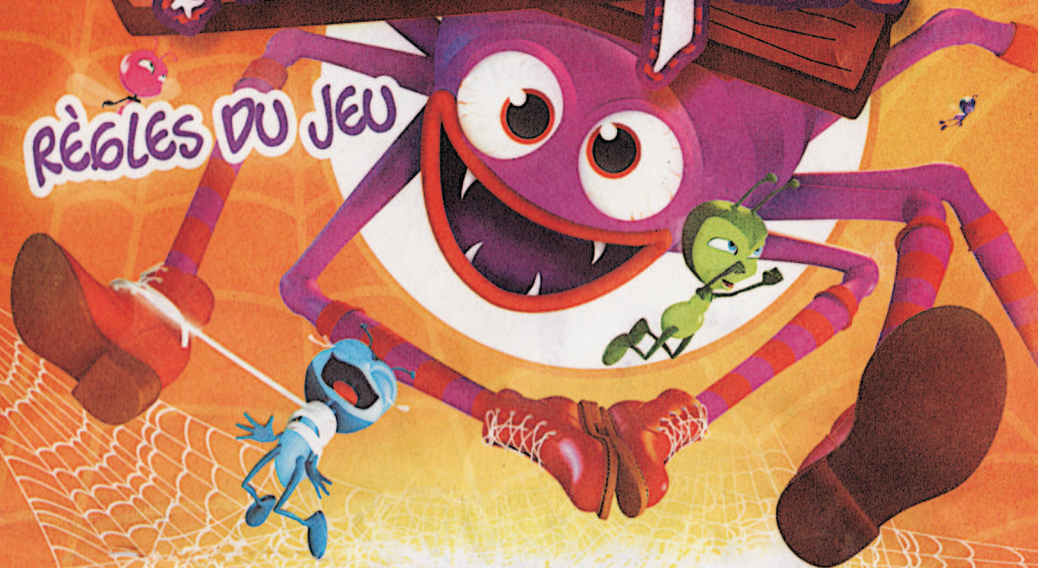


Miss Kipik

RÈGLES DU JEU



NIVEAU 1 SAUVÉ LES INSECTES DE LA TOILE PIÉGÉE !

Le but du jeu est de sauver les insectes de la toile de Miss Kipik. Mais attention, Miss Kipik a piégé sa toile et lorsqu'on retire les insectes de certains trous, elle se réveille très en colère. Bien malin qui trouvera les trous piégés, car ce ne sont jamais les mêmes...

Pour gagner, il faut sauver :

- ♣♣♣♣♣♣♣ 8 insectes à deux joueurs
- ♣♣♣♣♣♣ 7 insectes à trois joueurs
- ♣♣♣♣♣ 5 insectes à quatre joueurs



À son tour, chaque joueur fait tourner la roue qui indique le nombre d'insectes à attraper avec la pince : 1, 2 ou 3.

♣ Si le joueur arrive à sauver ses insectes sans réveiller l'araignée, il peut les garder. Il fait alors tourner le plancher de Miss Kipik autant qu'il veut avant de donner la pince au prochain joueur.



Si Miss Kipik se réveille et saute, le joueur qui l'a réveillée arrête de prendre des insectes. Il doit reboucher le trou piégé en remettant un insecte dedans, Miss Kipik recommence alors à tourner ; si elle ne recommence pas à tourner, c'est que le joueur n'a pas remis l'insecte dans le bon trou. Comme punition il doit rendre un autre insecte (on le remet dans n'importe quel autre trou vide). Si on n'a pas encore gagné d'insecte, on ne rend pas de deuxième insecte.



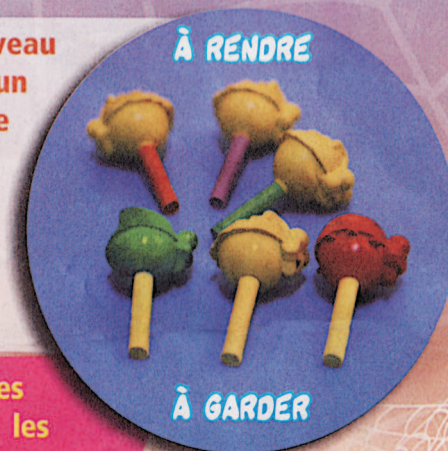
Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs sauve le nombre d'insectes indiqué en page 1.

NIVEAU 2 SAUVER LES INSECTES DE LA MÊME FAMILLE

Dans le jeu, les insectes peuvent avoir des tiges de 4 couleurs différentes (jaune, rouge, bleu ou vert). Pour gagner, il faut sauver quatre insectes dont la tige est de la même couleur sans réveiller l'araignée.



Le jeu se déroule comme pour le niveau 1 à la différence suivante : quand un joueur réveille Miss Kipik, il regarde tous les insectes qu'il a déjà gagnés. Il choisit alors de ne garder qu'une seule couleur de tiges et doit rendre tous les insectes avec des couleurs de tige différentes.



Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs sauve quatre insectes dont les tiges de couleur sont identiques.

Préparation du jeu

- Insérer 3 piles AA (LR6) dans le compartiment comme indiqué.
- Placer l'interrupteur sur la position I.
- Mode Pause : Après plusieurs minutes sans action, le jouet se met en pause. Pour le remettre en marche, poussez l'interrupteur sur la position 0 puis I.
- Les piles doivent être remplacées par un adulte
- Utiliser uniquement le type de pile recommandé
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité
- Les piles doivent être enlevées du jouet avant d'être chargées lorsque cela est possible
- Ne pas mélanger différents types de piles
- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées
- Retirer les piles usées du jouet
- Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables
- Ne pas essayer de brûler les piles
- Jeter les piles d'une façon correcte et sécuritaire



Asmodee • 18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy • B.P. 40119 • 78041
Guyancourt CEDEX • FRANCE
www.asmodee.com



Attention : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. Jeu fabriqué en Chine. Ce jeu nécessite 3 piles AA (LR6) non fournies. Photos non contractuelles. Les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.