



KER PLUNK™

JEU

Ne faites pas tomber les Raptors!

BUT DU JEU

Retirer les bâtonnets de la tour sans faire tomber les raptors.
Le joueur qui fait tomber le moins de raptors gagne la partie!

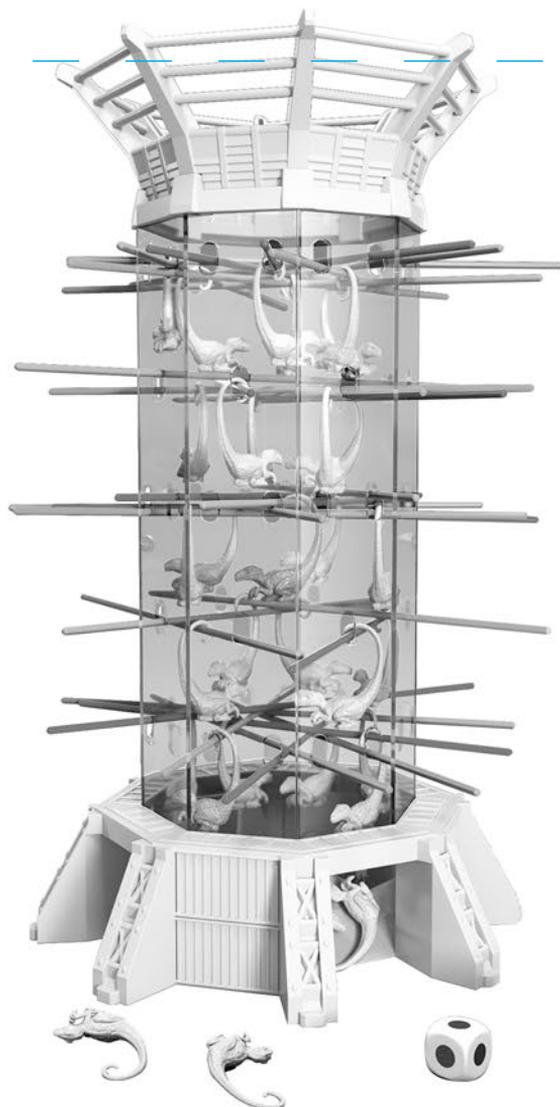
ATTENTION:
DANGER D'ÉTOUFFEMENT -
Petits éléments. Ne convient pas
aux enfants de moins de 36 mois.

CONTENU

- 1 tour
- 30 raptors (29 verts, 1 bleu)
- 30 bâtonnets de 3 couleurs
- 1 dé

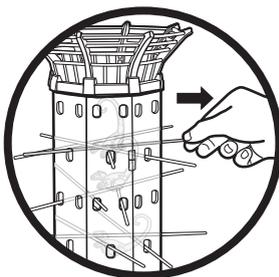
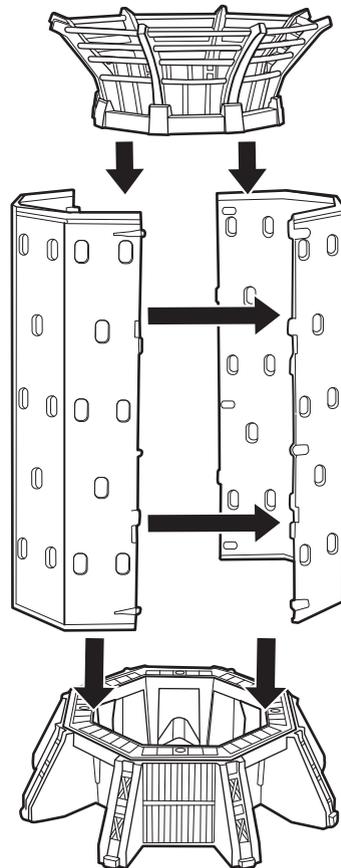
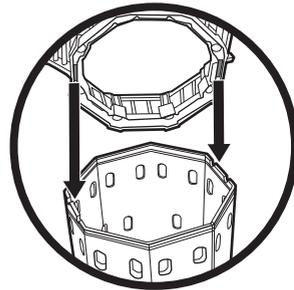
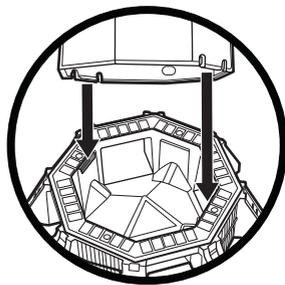
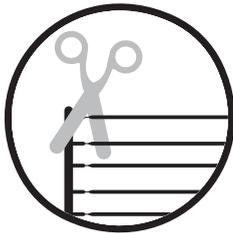
Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer à la liste du contenu. S'il manque un élément, prière de communiquer avec le Service à la clientèle de Mattel.

Les couleurs et les motifs peuvent varier par rapport aux illustrations.



ASSEMBLAGE

1. Emboîter les deux éléments de la tour.
2. Emboîter les deux éléments assemblés dans la base.
3. Enclencher les barres de sécurité au haut de la tour.
4. Découper les bâtonnets en plastique du cadre. Utiliser des ciseaux de sécurité.



PRÉPARATION

Il y a **deux** façons de jouer à KerPlunk Jurassic World : «Jeu standard» et «À la rescousse de Blue».

JEU STANDARD

1. Placer au hasard deux bâtonnets de chaque couleur dans les trous à chaque niveau de la tour.
2. Insérer tous les raptors SAUF LE RAPTOR BLEU dans le haut de la tour. Si certains tombent, les remettre à l'intérieur.

À LA RESCOUSSE DE BLUE

1. Placer au hasard deux bâtonnets de chaque couleur dans les trous à chaque niveau de la tour.
2. Insérer tous les raptors dans le haut de la tour. Mettre Blue en dernier, en la laissant sur le dessus. Si certains tombent, les remettre à l'intérieur.

PLACE AU JEU!

1. Le joueur le plus jeune joue en premier.
2. Chacun son tour, lancer le dé puis retirer délicatement un bâtonnet de la couleur correspondante, en commençant toujours par le bâtonnet le plus haut.
3. Si des raptors tombent, le joueur doit les garder.
4. Si tous les bâtonnets d'une même couleur ont été retirés et qu'un joueur obtient cette couleur au dé, il a la chance de pouvoir passer son tour.
5. Continuer de jouer chacun son tour (dans le sens des aiguilles d'une montre) jusqu'à ce que tous les raptors soient tombés de la tour.
6. Le joueur ayant ramassé le moins de raptors gagne la partie!

À LA RESCOUSSE DE BLUE

Les étapes 1, 2 et 4 ci-dessus restent les mêmes sauf que l'objectif est désormais de faire tomber Blue en retirant un bâtonnet. Le joueur qui réussit GAGNE la partie!