

VOYAGE KER PLUNK™

JEU

5+

2-4

NE FAITES PAS TOMBER LES BILLES!

BUT DU JEU

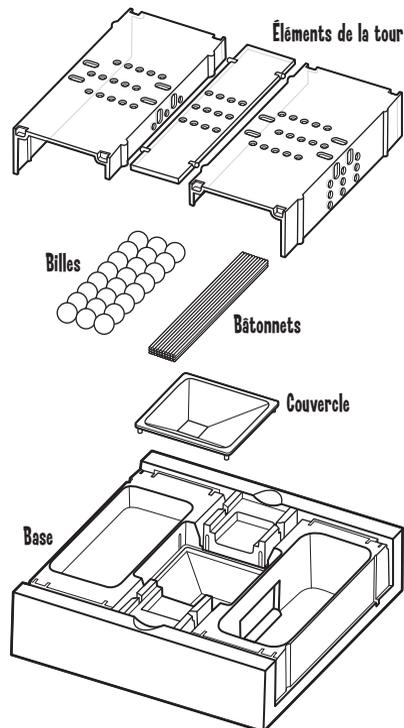
Retirer doucement les bâtonnets colorés de la tour sans faire tomber les billes. Le joueur qui aura laissé tomber le **MOINS** de billes à la fin du jeu est le gagnant!

CONTENU

Base de jeu / unité de rangement
1 tour (en quatre parties : 3 éléments latéraux, 1 couvercle)
24 billes
30 bâtonnets de 3 couleurs

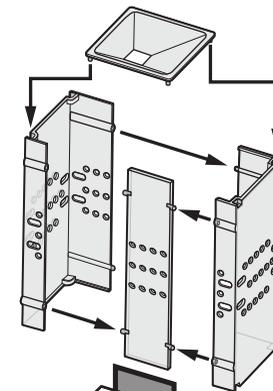
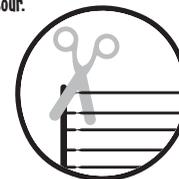
Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer à la liste du contenu. S'il manque des éléments, communiquer avec le Service à la clientèle de Mattel.

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



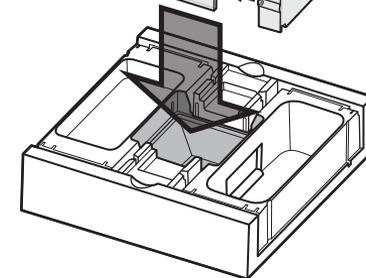
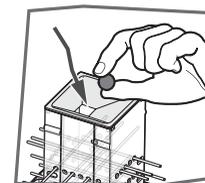
ASSEMBLAGE

1. Retirer d'abord les trois éléments latéraux qui composent les côtés de la tour.
2. Retirer les bâtonnets, les billes et le couvercle.
3. Assembler les trois éléments latéraux pour former la tour.
4. Placer le couvercle sur la tour.
5. Installer solidement la tour assemblée dans la base de jeu.
6. Couper les bâtonnets du cadre avec des ciseaux de sécurité.



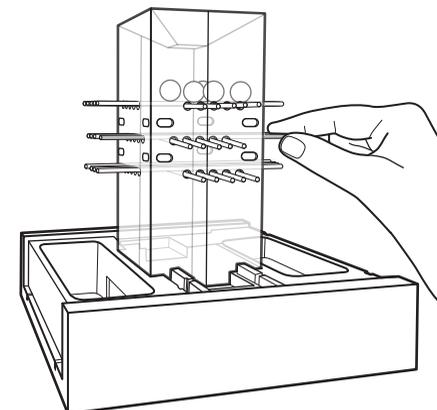
PRÉPARATION

1. Placer au hasard tous les bâtonnets colorés dans les trous à chaque niveau de la tour. Veiller à ce que les couleurs soient réparties uniformément à tous les niveaux.
2. Insérer les billes dans le haut de la tour. Si certaines tombent, les remettre à l'intérieur.



PLACE AU JEU!

1. Le joueur le plus jeune joue en premier.
2. À son tour, un joueur retire **UN** bâtonnet de son choix.
3. Les bâtonnets doivent toujours être retirés du niveau le plus élevé en premier.
3. Si des billes tombent de la tour, le joueur doit les garder.
5. Passer au joueur suivant et continuer jusqu'à ce que toutes les billes soient tombées de la tour.
6. Le joueur ayant accumulé le moins de billes gagne la partie!



APRÈS LE JEU

Tout se range proprement dans la base de jeu / l'unité de rangement.

ATTENTION:
DANGER D'ÉTOUFFEMENT -
Contient des billes. Ne convient pas aux
enfants de moins de 36 mois.