



JACQUOT EMPILO Jeu

Essaie d'empiler toute ta cargaison sur le radeau sans la faire tomber!

CONTIENT :

- 1 perroquet
- 1 radeau
- 4 caisses rectangulaires
- 4 caisses triangulaires
- 4 ananas
- 4 régimes de bananes
- 4 tonneaux
- 4 cartes Plage

BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de sa cargaison.



PRÉPARATION

- 1. Insérer la tige de la patte du perroquet dans le trou prévu à cet effet sur le radeau et appuyer vers le bas jusqu'à entendre un clic.
- 2. Chaque joueur prend une carte Plage et la place devant lui. Ce sera son "Port".
- 3. Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, distribuer les fruits, les caisses et les tonneaux de manière égale. Chaque joueur doit avoir une cargaison complète : 1 caisse rectangulaire, 1 caisse triangulaire, 1 ananas, 1 régime de bananes et 1 tonneau.
- 4. Pour une partie à 2 joueurs, distribuer les fruits, les caisses et les tonneaux de sorte que chaque joueur ait deux cargaisons complètes : 2 caisses rectangulaires, 2 caisses triangulaires, 2 ananas, 2 régimes de bananes et 2 tonneaux.
- 5. Le joueur place sa cargaison derrière sa carte Plage.
- 6. Le radeau-perroquet est placé au centre de la surface de jeu.

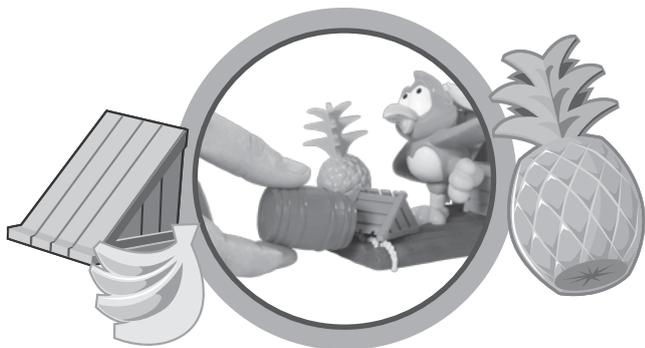
JOUONS !

- 1. Le joueur le plus jeune joue en premier.
- 2. Le joueur positionne le radeau devant sa carte Plage de sorte qu'un bord du radeau repose sur la carte.

EMPILE !

Le joueur place un (1) élément de sa cargaison sur le radeau. Il peut choisir l'élément qu'il veut empiler, mais il doit respecter des règles précises sur LA FAÇON d'empiler les éléments :

1. N'utiliser qu'une seule main.
2. Ne toucher que l'élément à poser.
3. Ne toucher aucun autre élément présent sur le radeau avec sa main, exception faite avec l'élément en main.



FAIS GLISSER !

Après avoir empilé un élément sur le radeau, le joueur doit FAIRE GLISSER le radeau jusqu'au joueur à sa gauche. Pendant cette action :

1. N'utiliser qu'UN SEUL DOIGT pour pousser le radeau.



2. Pousser le radeau jusqu'à ce qu'il atteigne la carte Plage du joueur suivant.

REMARQUE : le joueur peut arrêter à tout moment de faire glisser le radeau pour ajuster la position de son doigt. Cependant, il doit toujours pousser le radeau avec un seul doigt.

Le joueur termine son tour lorsque le radeau a **ATTEINT** la carte Plage du joueur suivant.

MAIS NE FAIS RIEN TOMBER !

Si un ou plusieurs éléments tombent du radeau pendant le tour d'un joueur, celui-ci est pénalisé.

1. Si un seul élément tombe, le joueur doit le mettre avec le reste de sa cargaison, derrière sa carte Plage.
2. Si plus d'un élément tombe, le joueur choisit un élément parmi ceux qui sont tombés et il le placera avec le reste de sa cargaison. Le joueur place le reste des éléments en dehors de la surface de jeu, ils ne sont plus dans la partie.
3. Si un ou plusieurs éléments tombent du radeau AVANT qu'il ait réussi à placer son élément, le joueur doit QUAND MÊME placer un de ses éléments sur le radeau.
4. Peu importe que les éléments tombent, le joueur doit toujours pousser le radeau au joueur suivant.

Le joueur doit attendre d'avoir fait glisser le radeau au prochain port (terminant son tour) pour décider quel élément tombé mettre avec le reste de sa cargaison.

REMARQUE : un élément est considéré comme étant "tombé" lorsqu'il n'est plus en contact avec le radeau.

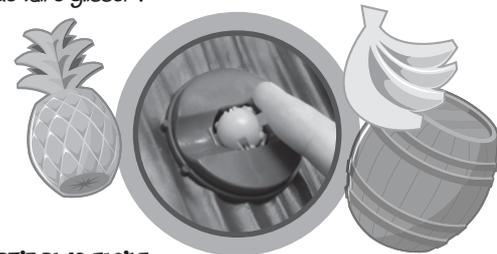
LE GAGNANT

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toute sa cargaison a gagné !

AUTRES FAÇONS DE JOUER

POUR ENCORE PLUS DE DÉFIS

Retourner le radeau et faire tourner le PIVOT DE TRANSFORMATION de sorte qu'il dépasse de son emplacement sous le radeau. Lorsque le radeau est remis en place sur la surface de jeu, il sera déséquilibré. Il sera alors plus difficile d'empiler et de faire glisser !



POUR UNE PARTIE PLUS FACILE

1. Placer le radeau au milieu de la surface de jeu. Les joueurs doivent tour à tour empiler les éléments de leur cargaison sur le radeau mais n'ont pas à faire glisser celui-ci d'un joueur à un autre.
2. La partie se déroule comme ci-dessus mais les joueurs font tourner le pivot de transformation pour déséquilibrer le radeau.

©2013 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland: Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich, Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge. Mattel Italy Srl, Via Bracco, 6-MAC 6, 20159 Milano, Italy. Servizio assistenza clienti: Customersrv.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

Y2551-0711



ITEM NO.: Y2551-9968 LANG.: FF2
 PART CODE: Y2551-0711
 ITEM NAME: Parrot Pile-Up
 TOY YEAR: 2013
 PKG. SIZE: 4.25" x 11"
 PKG. SPEC.: Instruction Sheet VER.: 1st Run
 BLANK SIZE:

GRAPHIC DESIGNER: Rocky Zhang
 PI ENGINEER:
 PROJECT ENGINEER:
 CS VENDOR:
 SOFTWARE: IllustratorCS5
 COLOR PROFILE/LPI: Mag CS2 / 175lpi
 CS DATE: 03/26/2013

NOTES TO PRINTER:
 Proofs accurate for process color only. All spot colors must follow PMS Color Formula Guide or color swatch specified.



PROOF APPROVAL
 SIGN OFF (GRAPHIC):
 DATE: