

PIRANHA PANIC™

GAME

Race to escape the feeding frenzy!



© 2005 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Sillic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.aliomattel.com. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Schweiz: Mattel AG, Worbliustrasse 68, CH-3000 Bern 23.



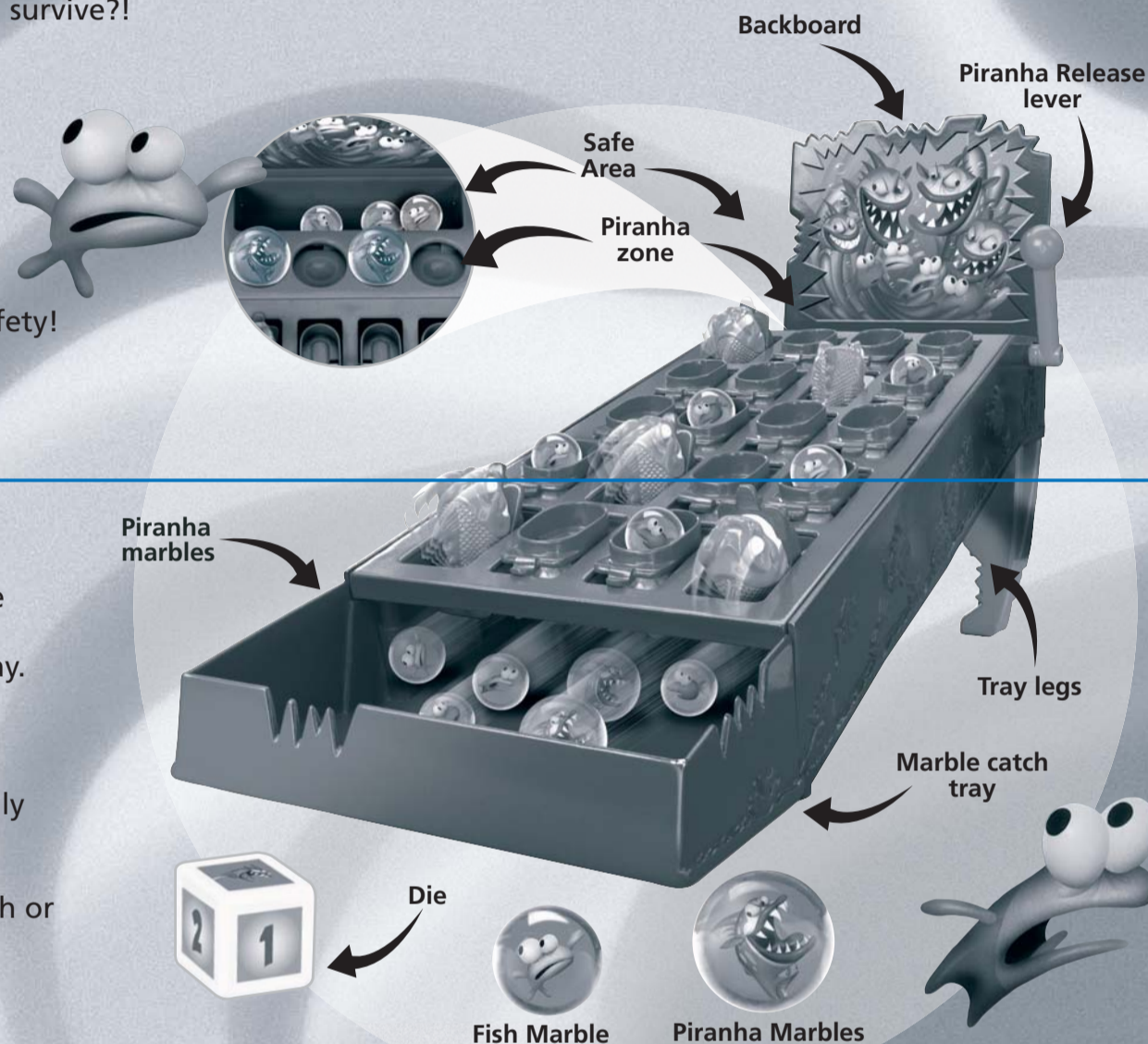
It's a fish-eat-fish race as you try to swim upstream to safety. But, watch out! The piranhas are ready to attack...and they're hungry! Who will survive?!

CONTENTS

- 16 Marbles
- 5 Game Board Components
- 1 Die
- 1 Instruction Sheet

OBJECT

Be the first player to swim your three fish to safety!



SET UP

- Attach marble catch tray at the bottom of the sloped Piranha Panic™ tray.
- Snap on the two legs to the bottom of the tray.
- Snap on the backboard to the top of the tray.
- Click the piranha release lever to the upright position.
- Make sure all piranhas are submerged and only the blue of the stream is showing.
- Each player should choose one set of three colored fish marbles. Hold onto your three fish or keep them in the marble catch tray to start.

LET'S PLAY!

The player who can do the meanest piranha face gets to go first! Or if you can't decide, whoever is first to roll a piranha on the die starts the game. Each player takes turns, and play continues clockwise.

On your turn, roll the die to find out if one of your fish gets to swim, or if the piranhas are going to attack! If you roll...

- A NUMBER: Move any ONE of your three colored fish marbles the number rolled. Start at the bottom row and swim "upstream" toward the safe area. Fish can swim forward, left or right, but not diagonally. Also, fish cannot jump over other fish, even if that means they cannot move their entire roll...or at all!
- A BLUE FISH: This little fish has come to say hello to your fish, but NOT to help them move. Count this roll as a zero and pass the die to the next player.
- AN ORANGE PIRANHA: Watch out for the fish-eating frenzy! Roll the die AGAIN to determine what happens next.

- If on your second roll, you roll a fish—phew...you're safe! Continue play by passing the die to the next player.
- If on your second roll, you roll a number—that's how many piranhas are going to attack! Place that many piranha marbles in the "piranha zone," the round slots at the top of the tray. Now, it's time to let 'em loose! Release the lever and watch the piranhas wreak fish-flippin' havoc!

- If on your second roll, you roll another piranha—it's time for Piranha Panic™!! Place ALL FOUR piranhas at the top of the tray, release and stand back!
The piranhas will flip up and eat all the fish they can! Who's in their path? Who couldn't swim fast enough out of the way?!
- If your fish have been gobbled up, those fish must re-start their journey. Shake off your fins and get ready to swim upstream again!
 - Once the splashing subsides, flip the piranhas back over so the blue of the stream is showing once more.
 - Continue to race upstream toward the safe area. You can have any or all of your fish on the board at a time, but you can only move ONE of those fish per turn.
 - When one of your fish gets close to the top, you do not need an exact number to reach safety—just jump your fish marble over the "piranha zone" and dive into the safe area!

WINNING

The first player to get their three fish marbles safely upstream wins!

WARNING:
CHOKING HAZARD -
Toy contains small balls and small parts.
Not for children under 3 years.

CONSUMER INFORMATION
RENSEIGNEMENTS POUR LES CONSOMMATEURS

Need Assistance? In the US and Canada, service.mattel.com
Or 1-800-524-8697, M-F 8AM - 6PM, ET.

Besoin d'aide? Au Canada et aux États-Unis, visitez le site service.mattel.com ou composez le 1 800 524-8697, du lundi au vendredi, de 8 h à 18 h, HNE.

SERVICE.MATTEL.COM

PIRANHA PANIC

JEU

Dépêche-toi pour ne pas te faire dévorer!

J5924


C'est une course poisson contre poisson : tes poissons doivent remonter le courant pour atteindre la zone sans danger. Mais attention... les piranhas sont affamés et prêts à tout pour manger! Qui va survivre?

CONTENU

- 16 billes
- 5 éléments de planche de jeu
- 1 dé
- 1 feuille d'instructions

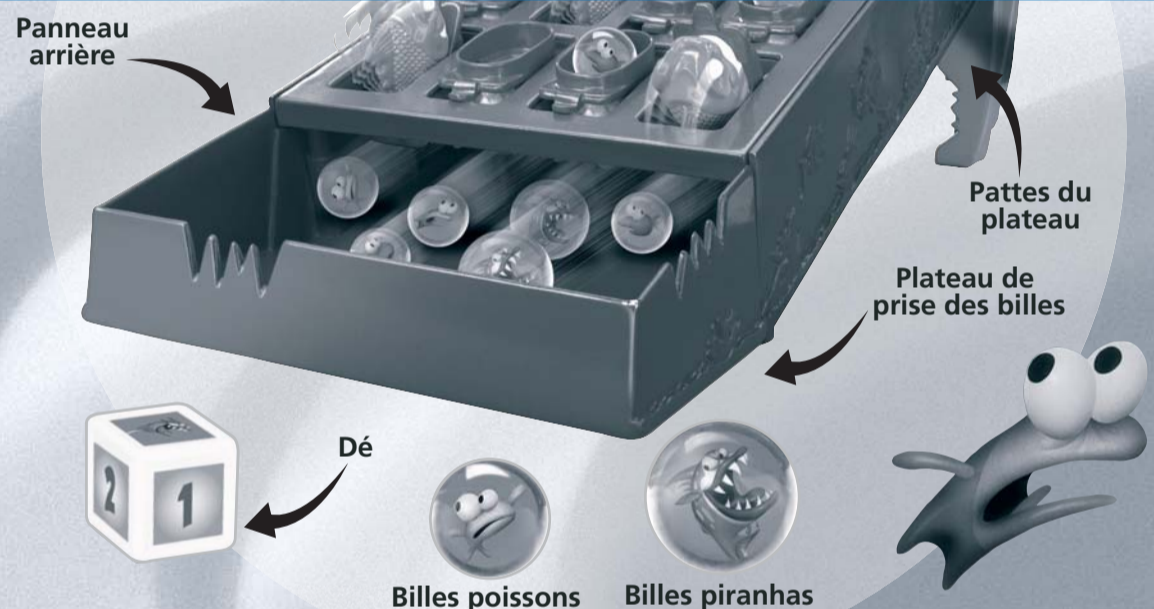
BUT DU JEU

Être le premier joueur à amener ses trois poissons en lieu sûr!



ASSEMBLAGE

- Fixer le plateau de prise des billes dans le bas du plateau incliné Piranha Panic.
- Emboîter les deux pattes dans le bas du plateau.
- Emboîter le panneau arrière dans le haut du plateau.
- Emboîter le levier pour libérer les piranhas en position verticale.
- S'assurer que tous les piranhas sont submergés et que seul le bleu de l'eau est visible.
- Chaque joueur doit choisir un ensemble de trois billes poissons de couleur. Il doit les garder avec lui ou les placer dans le plateau de prise des billes.



JOUONS!

Le joueur qui peut faire la pire face de piranha joue en premier! Ou, si c'est impossible de décider, lancer le dé et le premier joueur à obtenir un piranha commence la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À leur tour de jeu, ils doivent lancer le dé pour savoir si un de leurs poissons peut pénétrer dans l'eau ou si les piranhas attaqueront! S'il obtient...

- **UN CHIFFRE** : le joueur doit déplacer N'IMPORTE LAQUELLE de ses trois billes poissons de couleur selon le chiffre obtenu. Les poissons partent de la rangée du bas et remontent vers la zone sans danger. Les joueurs peuvent déplacer leurs poissons vers l'avant, la gauche ou la droite, mais pas en diagonale. Les poissons ne peuvent pas sauter par dessus un autre poisson, même si cela signifie qu'ils ne peuvent pas être bougés ou déplacés du nombre total obtenu au dé!
- **UN POISSON BLEU** : Ce petit poisson bleu vient saluer les poissons, mais il NE les aide PAS à remonter la rivière. Le joueur qui obtient un poisson bleu doit donc passer son tour et c'est celui du joueur suivant.
- **UN PIRANHA ORANGE** : Attention les piranhas sont affamés! Le joueur doit alors lancer DE NOUVEAU le dé pour déterminer ce qui se passera ensuite.

A. Si à son deuxième lancer du dé, il obtient un poisson – Ouf... les poissons ne sont pas en danger! Le jeu se poursuit et le joueur passe le dé au prochain.

B. Si au second lancer, le joueur obtient un chiffre – ce dernier spécifie le nombre de piranhas qui vont attaquer! Le joueur doit placer le nombre de piranhas indiqué dans la zone des piranhas, soit les fentes rondes dans le haut du plateau. Puis, il doit les libérer! Pour ce faire, il doit enclencher le levier. Les piranhas se lancent à l'attaque!

C. Si au second lancer du dé, le joueur obtient un autre piranha – c'est une invasion Piranha Panic! Placer les QUATRE piranhas dans le haut du plateau, enclencher le levier et observer!

Les piranhas jailliront et mangeront tous les poissons qu'ils peuvent! Qui est sur leur chemin? Qui a pu nager assez vite pour se mettre à l'abri?

- Si votre poisson est mangé, il devra recommencer à zéro. Un peu de courage, il faut remonter la rivière encore une fois!
- Quand le calme est revenu, remettre les piranhas en place de façon que le bleu du courant soit visible de nouveau.
- La course pour remonter la rivière et atteindre la zone sans danger se poursuit. Un joueur peut avoir tous ses poissons dans l'eau, mais il ne peut en déplacer QU'UN seul pendant un tour de jeu.
- Quand un de ses poissons s'approche du haut de la rivière, il n'est pas nécessaire qu'il obtienne le chiffre exact au dé pour entrer dans la zone sans danger. Il n'a qu'à faire sauter son poisson par-dessus la zone des piranhas, jusque dans la zone sans danger!

LE GAGNANT

Le premier joueur à réussir à faire remonter ses trois poissons jusqu'à la zone sans danger gagne la partie!

ATTENTION:
 NE CONVIENT PAS aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments et boules détachables susceptibles d'être avalés.

J5924-0820 G1