

PRÉCISIONS :

Si tu as perdu ou cassé tes substances Crado munies d'une boucle, tu peux utiliser un simple élastique attaché à la substance et relié au crochet.

Veiller à ne pas jouer avec la tête au-dessus de la trappe.



1. Nouer solidement un élastique autour de l'une des substances Crado.

Le mécanisme doit être systématiquement enclenché par un adulte.



2. Soulever le clapet qui se situe sur le nez de Carlo Crado et fixer l'élastique au crochet qui se trouve à l'intérieur de celui-ci.



© 2013 Goliath BV, Vijzelpad 80,
NL 8051 KR Hattem.

© 2013 Goliath France, ZA,
Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement. Ne pas mettre dans la bouche. Le mécanisme doit être systématiquement enclenché par un adulte. Ne pas approcher le visage du cerveau lorsque celui-ci peut être éjecté. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Informations à conserver. Fabriqué en Chine

ATTENTION !



visitez notre site :
www.jeux-goliath.com

CARLO CRADO®

TIRE-LUI LES VERS
DU NEZ !

RÈGLE
DU JEU



#30 302



AURAS-TU ASSEZ DE COURAGE POUR METTRE TES DOIGTS DANS MON NEZ ET EN RETIRER LES SUBSTANCES CRADO ?

RESTE SUR TES GARDER, CAR SI TU ME FAIS ÉTERNUER, MES YEUX SORTENT DE MA TÊTE ET MON CRÂNE EXPLOSE !

CONTENU :

1 Carlo Crado, 1 support, 10 substances Crado, 2 substances Crado munies d'une boucle, 1 cerveau sauteur, la règle du jeu.

BUT DU JEU :

Tenter de retirer les substances du nez de Carlo Crado sans faire sauter son cerveau.

MISE EN PLACE :

1.



Insérer la tête de Carlo Crado dans son support.

2.



Soulever le clapet qui se situe sur le nez de Carlo Crado et insérer la boucle d'une des substances Crado dans la rainure du crochet. Placer toutes les substances restantes à l'intérieur du nez puis refermer le clapet.

3.



Placer le cerveau sauteur de Carlo Crado à l'intérieur du compartiment prévu à cet effet au sommet de son crâne et refermer la trappe.

Note : si la trappe ne veut pas se refermer, vérifier qu'aucune substance Crado ne fait pression sur le crochet situé à l'intérieur du nez.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur qui parvient à toucher son nez avec la langue commence la partie. En cas d'égalité, c'est le plus jeune joueur qui est choisi.

Lors de ton tour, lance le dé et suis les indications :



Retire 1 substance Crado.



Retire 2 substances Crado.



Le jeu change de sens et tu passes ton tour.



Passe ton tour.

Attention : il est interdit de changer d'avis en cours de route... Toute substance Crado choisie doit être retirée !

Si des substances Crado dépassent du nez de Carlo, elles doivent être jouées en premier.

Le tour s'achève lorsqu'un joueur tire sur la **substance Crado qui libère le cerveau sauteur**. Ce joueur est éliminé. Remplace toutes les substances Crado et le cerveau avant de commencer un nouveau tour qui s'achèvera par une nouvelle élimination.

LE GAGNANT :

Le vainqueur est le dernier joueur à rester en lice.

