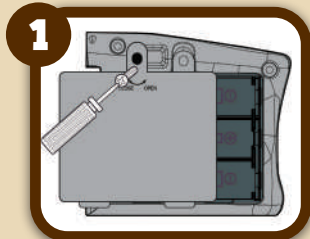
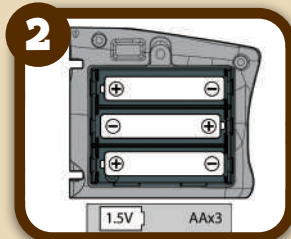


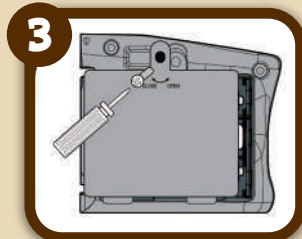
PILES



1 Pour insérer les piles, ouvre le compartiment en bas du rocher.



2 Mets-y 3 piles alcaline AA, en alignant bien les symboles « + » et « - » sur les marques imprimées dans le compartiment.



3 Remplace le couvercle du compartiment, et serre la vis.
*Pour insérer les piles, demande l'aide d'un adulte.

Piles nécessaires: 3 x LR06 (AA) 1.5V (Non incluses)

Les piles ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.

Les différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet.

Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.

Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets des équipements électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la réglementation applicable afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement. Les piles ou accumulateurs, faisant l'objet d'une collecte spécifique, doivent être retirés du produit et mis au rebut séparément. Lorsqu'il n'est pas prévu que les piles ou accumulateurs soient extraits, le produit doit être remis à un centre de collecte approprié pour que le recyclage soit complet. Les produits électriques et électroniques ainsi que les piles et accumulateurs n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentiellement dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

La règle du jeu doit être conservée car elle contient des informations importantes. Fabriqué en Chine. www.goliathgames.com

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.



FR

Cet appareil et ses piles se recyclent



À DÉPOSER EN MAGASIN



À DÉPOSER EN DÉCHÈTERIE

OU

Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr



FR

NOTICE D'INSTRUCTIONS



926220-0-10_v01_0322

JACK O' LASSO™



Attention à ne pas te faire prendre au lasso !

Goliath



4+



2-5

RÈGLE DU JEU

Yi-ha ! Personne ne vole mes animaux !
Prends garde !

CONTENU

1 Jack O'Lasso, 1 chapeau de cowboy,
1 épi de blé, 1 rocher, 1 clôture,
15 animaux (3 poulets, 3 cochons, 3 vaches,
3 ânes, 3 moutons), 1 roue et la règle de jeu

BUT DU JEU

Attraper le plus
d'animaux sans se faire
prendre !

MISE EN PLACE



Assemble la roue en la plaçant sur son pied.



Insère le bras droit et l'épi de blé dans leurs encoches respectives. Installe Jack sur son rocher en appuyant bien fort, et mets-lui son chapeau.

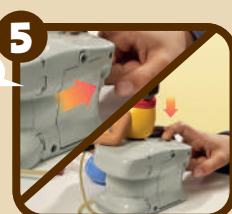
Avant de jouer pour la première fois, installe les piles (Voir Piles)



Accroche la clôture au rocher, comme sur l'image. Place Jack sur la table, là où tous les joueurs peuvent facilement se positionner face à lui.



Place tous les animaux derrière la clôture, à l'arrière de Jack.



Yi-ha !

Appuie sur l'interrupteur ON/OFF sur le côté du rocher pour le mettre en position « ON ». Appuie sur le petit bouton en haut du rocher pour commencer à faire tourner le lasso.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui a vu un cheval le plus récemment commence la partie. Le joueur se positionne face à Jack O'Lasso.

Chacun à son tour, les joueurs se positionnent face à Jack O'Lasso, font tourner la flèche de la roue, et exécutent l'action indiquée :



Seras-tu plus vif que le lasso de Jack ?

Une fois qu'un joueur a terminé son tour, il reste de l'autre côté de la barrière et c'est au tour du joueur suivant de tourner la roulette et d'exécuter l'action et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur se fasse attraper par le lasso.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès que le lasso se referme sur le bras d'un joueur. Si le joueur attrapé a un animal en main, il doit le rendre à Jack. Il doit aussi donner un de ses animaux capturés à chaque autre joueur, en commençant par le joueur à sa gauche. Tous les joueurs comptent leurs animaux : le joueur avec le plus d'animaux remporte la partie !

SI LE LASSO NE TOURNE PAS...

Tout d'abord, tire la corde au maximum, puis réessaie.

Si la corde est coincée, ouvre la porte du rocher et remets la corde correctement, entre les roues. Guide la corde à travers les deux trous sur les côtés de la porte, et ferme la porte.

