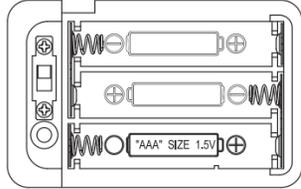


Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

PILES – INSTRUCTIONS

Installation des piles

Attention : la poêle de CREPE SHOW fonctionne avec des piles (non fournies). Parents, retirez le couvercle des piles situé sous la poêle à l'aide d'un tournevis et insérez le nombre de piles nécessaires (3 piles alcalines AAA (LR03)). Vérifiez que vous insérez correctement les piles et revissez le couvercle. Ensuite, enclenchez le bouton qui se trouve sur le dessous de la poêle sur **le mode 1 ou le mode 2** pour l'allumer. Faites un test afin de vérifier si les piles fonctionnent en exerçant une pression sur le bouton **START** qui se trouve sur le bord de la poêle. Si ce n'est pas le cas, les piles peuvent être usées ou mal insérées. Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez la poêle en basculant sur la position **OFF**.



MISES EN GARDE

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- **ACCUMULATEURS :** le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés.
- Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.
- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile.

DYSFONCTIONNEMENT

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

Informations à conserver. Une création TFI Games. © 2018 TFI Entertainment. Tous droits réservés. TFI Games est une filiale de TFI Entertainment. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. **Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Fabriqué en Chine. Conserver cette boîte pour référence ultérieure.

TFI Entertainment – département TFI GAMES
Adresse entrepôt : ZA du Pôt au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas
SAV : tfigames@tfi.fr

4



Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois : petits éléments.

Crêpe Show



RÈGLES DU JEU

1 joueur et plus - Dès 7 ans

Contenu



1 poêle électronique avec des effets sonores



1 crêpe

1

File:20423771_ADA Op:E.Roy (PR-P) Date:Fri 13-04-2018 12:26PM CEST

BUT DU JEU

Dans une poêle électronique, fais sauter ta crêpe pour la retourner le plus grand nombre de fois possible ! Mais attention, la poêle sait quand tu réussis ! Alors, qui sera le roi de la crêpe ?

AVANT LA PREMIÈRE UTILISATION

- Insérez les piles dans la poêle (voir instructions page 4)
L'aide des parents peut être nécessaire.
- Clipsez la poignée sur la poêle.
- Positionnez la crêpe dans la poêle. Pour commencer la partie, il suffit d'allumer la poêle en appuyant sur **le mode 1 ou le mode 2** situé au dos de la poêle puis sur le bouton **START** situé sur le côté de la poêle.



DÉROULEMENT DU JEU

MODE 1 : Dans ce mode, le joueur doit faire sauter sa crêpe à chaque fois que la poêle dit «Go» ! Le jeu dure comme ça une minute !

Le joueur met la crêpe dans la poêle. En appuyant sur **START**, il lance ainsi la partie.

À chaque fois que la crêpe dit «Go !», il faut faire sauter la crêpe ! Pour chaque saut de crêpe réussi, le joueur inscrit 2 points. C'est à dire quand la crêpe s'est retournée de l'autre côté. Pour chaque saut non réussi, il perd 1 point.

Fin du jeu : lorsque la poêle sonne «Ding» c'est que la partie est finie ! La poêle annonce le score final au joueur.

Au joueur suivant de battre le record de sauts de crêpes !



2



À noter : le score ne peut être négatif en fin de partie, le cas échéant, il tombera à 0.

Comment perd-on des points ?

- Lorsque l'on retourne la crêpe du mauvais côté
- Lorsque l'on fait tomber la crêpe par terre
- Lorsque l'on met trop de temps à retourner la crêpe



MODE 2 : C'est le mode libre. Dans ce mode, le joueur doit retourner le maximum de fois possible sa crêpe pendant une minute. Ce mode est parfait pour battre des records entre amis ou en famille !

Pour chaque saut de crêpe réussi, le joueur inscrit 2 points.
Pour chaque saut non réussi, il perd 1 point.

Fin du jeu : lorsque la poêle sonne «Ding» c'est que la partie est finie ! La poêle annonce le score final au joueur. Au joueur suivant de battre le record de sauts de crêpes !

Attention : Quand vous avez fini de jouer, veillez à bien éteindre la poêle en la mettant en position **OFF**. Vous pouvez également retirer le manche de la poêle pour faciliter le rangement dans sa boîte.

3

File:20423771_ADA Op:E.Roy (PR-P) Date:Fri 13-04-2018 12:26PM CEST