

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Oh hé oh hé Pélican
Dans mon bec,
Je cache plein
de poissons...



J'en lance un
de temps en temps
Si tu le rattrapes
t'es un champion !

4

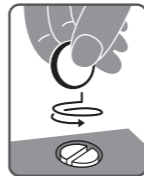
CONTENU DE LA BOITE

- 1 Pélican motorisé
- 4 épuisettes "bébé pélican" et 28 balles souples
- Notice et carte de garantie.

Attention : Veiller à ne laisser aucun élément d'emballage (attache, feuille plastique, étiquette, adhésif) qui puisse être dangereux pour l'enfant.

INSTALLATION DES PILES

1. Vérifier que le produit est éteint avant de loger les piles.
2. Ouvrir le compartiment à piles à l'aide d'une pièce.
3. Insérer 3 piles AA en respectant les polarités indiquées dans le compartiment à piles.
4. Refermer correctement le boîtier pour éviter toute possibilité d'ouverture par l'enfant.



AVERTISSEMENT SUR LES PILES

Nous vous recommandons d'utiliser 3 piles AA alcalines pour obtenir un fonctionnement optimal du produit. Nous déconseillons l'usage de piles rechargeables ou accumulateurs, car ils n'offrent pas la puissance nécessaire.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs.
- Seules des piles du type indiqué précédemment doivent être utilisées.
- Veiller à respecter les polarités + et - lors de l'installation des piles.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit en mettant en contact direct le + et le -.
- Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés.
- Enlever du jouet les piles usagées.
- Ne pas les jeter au feu, ni dans la nature.
- Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.
- Lors d'une période prolongée de non utilisation du produit, il est conseillé de retirer les piles.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les accumulateurs doivent être rechargés sous la surveillance d'un adulte
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.

5



Vous avez acheté un jouet Ouaps !

Les jouets Ouaps ! sont garantis un an. Pour faire fonctionner cette garantie, vous devez retourner le produit défectueux à votre revendeur. Nous vous demandons de joindre au produit une preuve d'achat lisible : votre ticket de caisse ou la présente carte de garantie remplie par votre magasin. En l'absence d'un de ces documents, la garantie ne pourra être appliquée. Le jeu défectueux doit être emballé et protégé si possible avec son emballage d'origine. Notre SAV examine les emballages d'expédition à réception et pourra refuser la réparation en cas de défaut visible de l'emballage.

Cette garantie prend en compte les vices de matériel et de fabrication imputables au constructeur. Toute détérioration résultant d'un non respect du mode d'emploi ou d'une intervention réalisée sur le produit par un service non agréé ne sera pas couverte par la présente garantie.

La garantie n'est pas valide :

- En cas de détérioration due à l'utilisation d'un adaptateur secteur différent du modèle conseillé par Ouaps ! ou de piles ayant coulé dans le produit.
 - En cas de dommage ayant eu lieu durant le transport ou causé par un mauvais emballage de l'appareil.
 - Lorsque le jeu a été démonté, des éléments du jeu arrachés, décollés ou manquants.
 - En cas d'exposition trop longue près d'une source de chaleur ou d'humidité.
- Si la garantie venait à ne pas s'appliquer nous vous proposerions alors un devis pour réparation ou un échange. En cas de problème, merci de contacter le point de vente dans lequel vous avez acheté ce produit.

ENTRETIEN

Ce jouet ne doit pas être mis au contact de l'eau : les composants électroniques seraient définitivement détériorés. Ne pas laver en machine. Si vous souhaitez le nettoyer, utilisez un chiffon humide. Ne pas laisser le produit longtemps exposé au soleil ou près d'une source de chaleur. Ranger le jouet dans un endroit sec et éviter les chocs violents sur des surfaces dures.

⚠ Ce manuel contient des informations importantes, prière de le conserver.

6



Carte de garantie

à joindre au produit défectueux

Nom du produit : _____

Date d'achat : _____

Nom de l'acheteur : _____

Téléphone : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____

Ville : _____

Description de la défaillance rencontrée : _____

Pour être valable, cette carte de garantie doit être complétée par le cachet du vendeur avec la date d'achat ou accompagnée du ticket de caisse. Merci de retourner votre produit défectueux et cette carte à votre revendeur.





Cachet et signature du vendeur

Tel : 04 72 00 35 10
Email : info@ouaps.com
Site web : www.ouaps.com

PANIC' PELICAN

Sois le plus rapide et rattrape un maximum de balles !!!

COMMENT JOUER ?

- Pour mettre en marche et arrêter le jeu, appuyer sur le bouton 
- Réglage du volume sonore : Bouton réglage du volume et mode silence accessible aux parents (sous le jeu).

Fort : Les voix et les mélodies ont un niveau sonore fort.
Doux : Les voix et les mélodies ont un niveau sonore doux.
Muet : Les voix et les mélodies sont coupées.
- Le jeu se met automatiquement en veille à la fin d'une partie, au bout de 3 minutes environ. Pour lancer une nouvelle partie, appuyer à nouveau sur ON/OFF.

LE JEU

- But du jeu : attraper un maximum de balles à l'aide d'une épuisette.
- Préparation du jeu :
 - Poser le pélican sur un sol lisse.
 - Ouvrir le bec du pélican et le remplir avec les 28 balles en plastique souples fournies.
 - Si le bec se détache, le replacer sans forcer.
 - Chaque joueur choisit une épuisette et se place autour du pélican.
 - Quand tout le monde est prêt, appuyer sur ON/OFF pour démarrer la partie.

1

- Règle du jeu :
Le pélican se met à rouler en décrivant de grands cercles. Toutes les 5 secondes environ, il va ouvrir le bec et éjecter une balle. Les joueurs doivent attraper un maximum de balles (avant qu'elles ne touchent le sol) pour gagner la partie.
Toutes les balles sur le sol ne peuvent plus être attrapées.
Si durant la partie, des balles tombent de l'épuisette d'un joueur, elles ne seront pas comptabilisées.
Une fois que le pélican a éjecté les 28 balles, la partie est finie et le Pélican s'arrête tout seul.

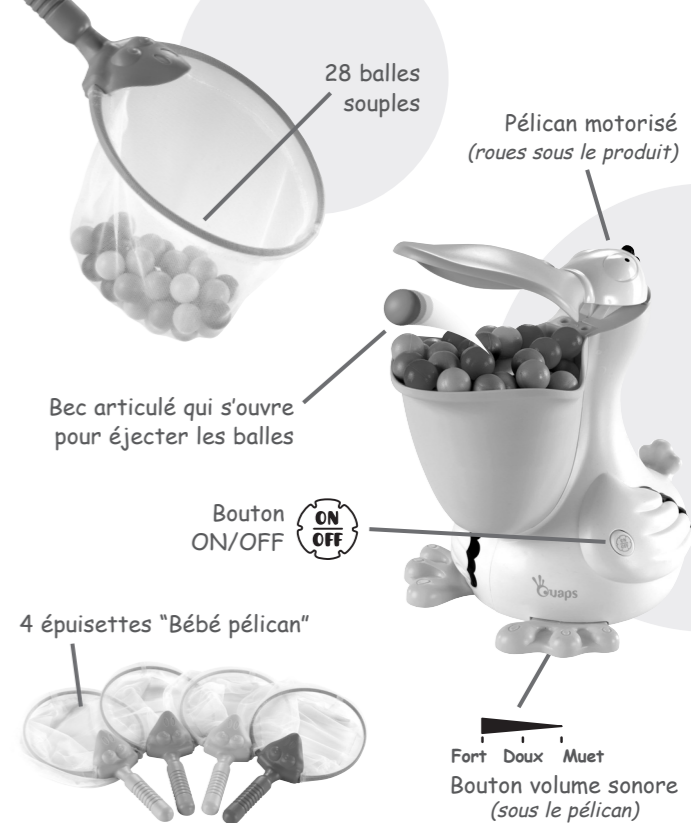
Le joueur qui a attrapé le plus de balles, gagne la partie.

Pour refaire une nouvelle partie, vous devez remplir à nouveau le bec du pélican avec les balles et appuyer une nouvelle fois sur le bouton ON/OFF.

- Variante :
Pour pimenter le jeu, vous devez rattraper uniquement les balles de votre couleur d'épuisette. Pour chaque balle de votre couleur, vous marquez un point. Si une balle d'une couleur différente est attrapée, vous perdez un point.

- Précautions importantes :
 - Ne jamais utiliser d'autres balles que celles fournies dans le jeu.
 - Ramasser toutes les balles en fin de partie.
 - Jouer dans une pièce assez grande pour permettre aux enfants de tourner autour du pélican.
 - Pour une performance optimale, jouer sur un sol lisse type parquet ou moquette très rase. Si vous jouez sur du carrelage, le pélican peut être bloqué par les joints ou changer tout le temps de direction.
 - Ne pas jouer sur une table pour ne pas risquer de faire tomber et endommager le pélican.
 - Si vous avez perdu quelques balles, vous pouvez quand même jouer et la partie s'arrêtera au bout de 3 minutes.

2



3