

INSTALLATION OU REMPLACEMENT DES PILES (À FAIRE PAR UN ADULTE) :

- Le compartiment à piles est situé au dos du panda (voir fig. ci-dessous).
- Utiliser un tournevis pour l'ouvrir.
- Insérer 3 piles AAA neuves en respectant les polarités + et – indiquées dans le compartiment (voir fig. ci-dessous).
- Revisser le couvercle du compartiment à piles. Attention à ne pas serrer trop la vis.

ATTENTION !

- Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.
- Insérer correctement les piles en respectant les signes de polarité (+) et (-) inscrits sur les piles et le produit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, et ne pas mélanger des piles de type différent (par exemple: rechargeables et alcalines, standard et alcalines).
- Ne pas essayer d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Les piles usagées doivent être retirées du produit.
- Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
- Ne pas jeter les piles usagées dans un feu. Risque d'explosion.
- Examiner régulièrement le produit pour détecter s'il a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommage, ne pas jouer avec le produit avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.

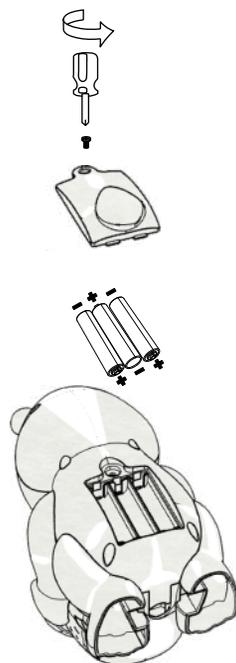


Fig. 4

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

©2021 MEGARIGHTS. PANDA'FUN est une marque déposée. Tous droits réservés.

Édité par **MEGABLEU**
ZI de la Beaugeardière
RANDONNAI
61190 Tourouvre au Perche
France



www.megableu.com

3 x 1,5V
AAA/LR03
- 1,5V +



PANDA FUN

RÈGLE DU JEU
À PARTIR DE 3 ANS
2 À 4 JOUEURS

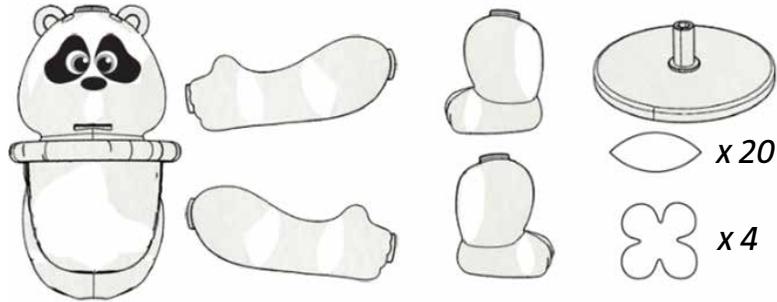
**Jeu électronique
ET MUSICAL**

IL SOUFFLE LES JOLIES FEUILLES DE SON PANIER!

CONTENU :

1 panda électronique* (5 pièces à assembler), 1 base, 20 feuilles de bambou en tissu (5 rouges, 5 jaunes, 5 vertes et 5 bleues), 4 fleurs en tissu (1 rouge, 1 jaune, 1 verte et 1 bleue) et 1 règle du jeu.

* fonctionne avec 3 piles AAA non fournies



BUT DU JEU :

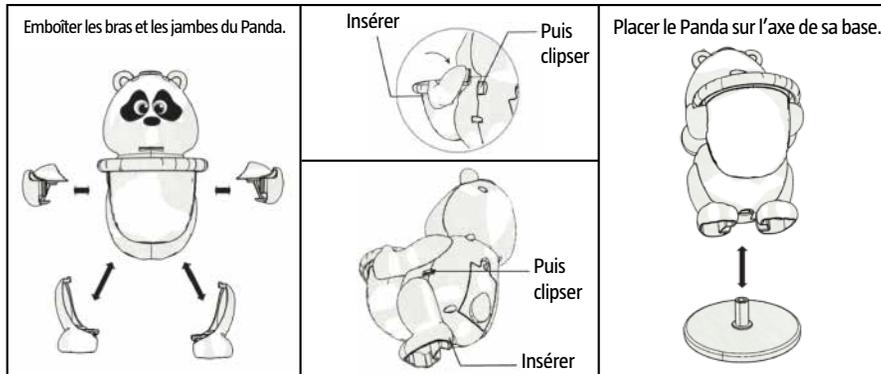
Mettre toutes les feuilles et fleurs dans le panier de PANDA'FUN avant qu'il ne cesse de tourner et d'éternuer (la musique s'arrête).

PRÉPARATION DU JEU - ASSEMBLAGE :

(à faire par un adulte)

1. Assembler soigneusement les 5 pièces du panda. Placer ensuite le Panda sur l'axe de sa base (Fig. 1).

Fig. 1



2. Insérer les 3 piles AAA dans le compartiment du dos comme indiqué au paragraphe « INSTALLATION OU REMPLACEMENT DES PILES » au dos de cette notice.
3. Placer PANDA'FUN au milieu de la table pour qu'il soit facilement accessible par tous les joueurs.
4. Les joueurs décident ensemble du mode de jeu : **mode collaboratif** ou **mode compétitif**.

LE JEU

Mode collaboratif

1. Mettre toutes les fleurs et feuilles dans le panier.
2. Appuyer sur la tête pour activer PANDA'FUN (Fig. 2). Il se met alors à tourner sur lui-même (pendant environ 90 secondes) et à éternuer plusieurs fois : les feuilles et fleurs s'envolent de son panier (Fig. 3) !
3. Tous les joueurs jouent en même temps. Ils doivent vite ramasser les feuilles et fleurs et les remettre dans le panier.
4. Si toutes les feuilles et fleurs sont dans le panier lorsque PANDA'FUN s'immobilise (il cesse d'éternuer !), **tous les joueurs gagnent !**

Mode compétitif

1. Chaque joueur choisit une couleur et dépose ses feuilles et fleurs dans le panier.
2. Appuyer sur la tête pour activer PANDA'FUN (Fig. 2). Il se met alors à tourner sur lui-même (pendant environ 90 secondes) et à éternuer plusieurs fois : les feuilles et fleurs s'envolent de son panier (Fig. 3) !
3. Tous les joueurs jouent en même temps. Ils doivent vite ramasser les feuilles et fleurs **de leur couleur** et les remettre dans le panier.
4. Lorsque PANDA'FUN s'immobilise, **le joueur qui a le plus de feuilles et fleurs de sa couleur dans le panier gagne la partie !**

appuyer sur la tête
pour activer Panda'Fun



Fig. 2

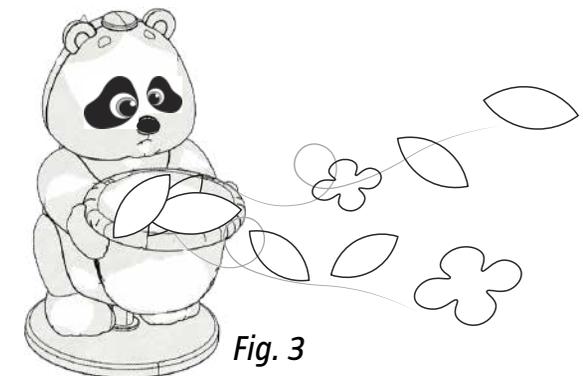


Fig. 3