

3. Pomper un peu d'eau à l'aide de la petite pipette dans un récipient rempli d'eau (Fig. 3).



Fig. 3

4. Presser la pipette afin de déposer l'eau dans la partie inférieure de la bouche de Cham'Mouille (Fig. 4).

Veiller à ne pas dépasser le niveau d'eau représenté par le trou carré situé à droite afin d'éviter un débordement et assurer une éjection optimale de l'eau (Fig. 5).

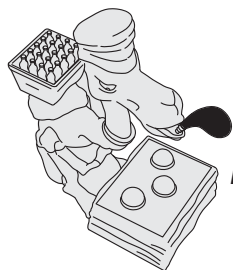


Fig. 4



Fig. 5

Ne pas dépasser le bas du carré.

5. Sélectionner le nombre de joueurs avec l'interrupteur sur le côté de la table (Fig. 6).

« 1 » = Mode 1 joueur « 2 » = Mode 2 joueurs
« 3 » = Mode 3 joueurs « 4 » = Mode 4 joueurs

6. Mettre le commutateur d'alimentation sur « ON ». Le chameau envoie un petit jet d'eau pour indiquer que la partie commence.

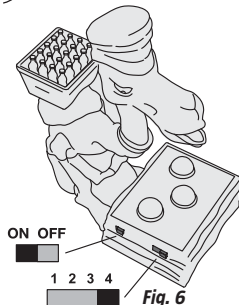


Fig. 6

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

Les joueurs affrontent à tour de rôle les trois défis de Cham'Mouille :

1. Jeu d'observation : ①

Le bouton de gauche clignote en **rouge** pour indiquer le début du jeu d'observation. Le joueur qui commence appuie dessus.

Il doit ensuite bien observer les 3 boutons pour deviner celui qui s'est allumé le dernier et appuyer sur le bouton correspondant (rouge, jaune ou vert ?) lorsque les trois boutons sont éteints.

- Si le joueur se trompe, Cham'Mouille éclate de rire et lui envoie un jet d'eau.
- S'il a choisi le bon bouton, un bruit de décapsulage de bouteille se produit ; le joueur a le droit de prendre une bouteille dans le panier.

Le bouton de gauche clignote à nouveau et c'est au joueur suivant de faire le jeu d'observation (et ainsi de suite pour les autres joueurs).

2. Jeu de mémoire : ②

Lorsque tous les joueurs ont réalisé le premier défi, le bouton du milieu clignote en **jaune** pour indiquer le début du deuxième défi.

Le joueur qui avait commencé le premier défi, appuie sur le **bouton jaune** pour commencer le jeu de mémoire. Il devra se rappeler l'ordre d'allumage de deux boutons en appuyant dessus pour reproduire la séquence lumineuse.

- S'il a réussi, on entend "bip, bip" et Cham'Mouille fait clignoter le bouton **jaune** pour indiquer au deuxième joueur que c'est son tour ; il appuie sur ce même bouton pour lancer une nouvelle séquence : il devra se rappeler l'ordre d'allumage de trois boutons au lieu de deux ! Les joueurs jouent à tour de rôle (la séquence lumineuse s'accroît d'une unité au fur et à mesure des réussites !).

- Dès qu'un joueur se trompe de bouton, Cham'Mouille lui envoie un petit peu d'eau : tous les autres joueurs **ont le droit de prendre une bouteille dans le panier**.

3. Jeu de rapidité : ③

Lorsque le deuxième défi est terminé, le bouton de droite clignote en **vert** pour indiquer le début du troisième défi. Le joueur qui avait commencé les deux premiers défis appuie sur le **bouton vert** pour commencer le jeu de rapidité. Dès qu'un bouton s'allume, il doit vite appuyer dessus et appuyer au fur et à mesure sur chaque bouton qui s'allumera jusqu'à l'arrêt de la séquence lumineuse.

- Si c'est réussi, les 3 boutons clignotent ; Cham'Mouille fait clignoter le bouton **vert** pour indiquer au deuxième joueur que c'est son tour, et ainsi de suite.

- Dès qu'un joueur se trompe de bouton (ou est trop lent), Cham'Mouille lui envoie un petit peu d'eau : tous les autres joueurs **ont le droit de prendre une bouteille dans le panier**.

Ensuite Cham'Mouille démarre une seconde manche (les joueurs recommencent de la même façon avec les défis 1, 2 et 3 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de bouteilles dans le panier).

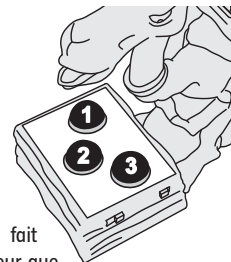
Attention : Cham'Mouille est malicieux. Il peut éjecter des bouteilles pour avantager les joueurs qui ont le plus de réflexes. En effet, chaque bouteille tombée de son panier pourra être ramassée pour rejoindre celles déjà gagnées par les joueurs !

Remarques :

- Si le joueur attend trop longtemps pour actionner un bouton au jeu d'observation, Cham'Mouille lui envoie un jet d'eau et le tour passe. Si c'est au jeu de mémoire, Cham'Mouille envoie aussi un jet d'eau (le joueur fait gagner les autres) et l'on passe au jeu de rapidité !
- Si le panier ne s'éjecte plus, réarmer le bouton central en tournant l'axe vers la droite (Fig. 8).
- Dans le mode « 1 joueur », les défis se succèdent de la même manière.

FIN DE LA PARTIE :

Quand il n'y a plus de bouteilles dans le panier de Cham'Mouille, la partie est finie. Le joueur qui a le plus de bouteilles a gagné.

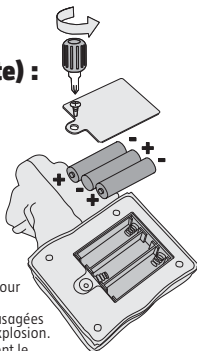


INSTALLATION DES PILES (à faire par un adulte) :

- Utiliser un tournevis pour ouvrir le compartiment à piles.
- Insérer 3 piles AA en respectant les polarités (+) et (-) indiquées dans le compartiment.
- Revisser le couvercle du compartiment à piles.

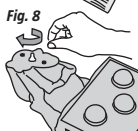
Attention !

- 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 des produits 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.



NOTE : Le fonctionnement du produit peut être perturbé par de fortes interférences électromagnétiques. Si c'est le cas, il suffit de réinitialiser le produit en mettant le commutateur sur OFF puis sur ON.

PROBLÈMES	ORIGINES POSSIBLES	SOLUTIONS
Absence de réaction.	- Le commutateur ON/OFF est en position OFF. - Piles faibles ou déchargées.	- Mettre le commutateur en position ON. - Remplacer les piles.
Le jeu ne démarre pas.	- Le commutateur ON/OFF est en position OFF. - Piles faibles ou déchargées.	- Mettre le commutateur en position ON. - Remplacer les piles.
Son/lumière faible.	- Piles faibles ou déchargées.	- Remplacer les piles.
Le chameau ne crache pas.	- Piles faibles ou déchargées. - Manque d'eau	- Remplacer les piles. - Ajouter de l'eau dans sa bouche.
Les bouteilles ne s'éjectent pas.	- Piles faibles ou déchargées. - L'axe est mal positionné.	- Remplacer les piles. - Appuyer sur la caisse pour tendre le ressort. - Ou retirer la partie supérieure du corps du chameau (Fig. 7) et tourner l'axe blanc à 90° (Fig.8). Replacer ensuite la partie supérieure du corps du chameau sur la partie inférieure (Fig.1A) et appuyer au milieu de la caisse (Fig.1B).



Notice à conserver.

- 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.
 - Waarschuwung! 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.
- Ce symbole signifie que ce produit ne doit pas être jeté dans une poubelle à ordures ménagères. Veuillez porter ce produit dans un point de collecte spécifique pour les équipements électriques et électroniques.



Z.I. La Beaugeardière - 61190 Randonnai - France
Tél. : +33 (0) 2 33 85 25 00

www.megableu.com

© 2015 MEGABLEU, France.

CHAM'MOUILLE est une marque déposée. Tous droits réservés.

RÈGLE DU JEU

À partir de 5 ans, 1 à 4 joueurs.

CONTENU :

1 chameau* , 1 socle, 1 pipette, 22 bouteilles (20 + 2 supplémentaires), 1 notice.
*Fonctionne avec 3 piles AA non fournies.

BUT DU JEU :

Gagner le plus grand nombre de bouteilles.

MISE EN PLACE DU JEU :

(Pour l'installation des piles, voir les instructions au dos de cette notice.)

1. Placer la partie supérieure du corps du chameau sur la partie inférieure (Fig. 1 A), puis appuyer au milieu du panier à bouteilles afin de bien clipser les 2 parties ensemble (Fig. 1 B).
2. S'assurer que la partie centrale du panier est bien enfoncée. Mettre les 20 bouteilles dans le panier situé sur le dos de Cham'Mouille (Fig. 2).

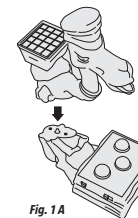


Fig. 1 A



Fig. 1 B



Fig. 2