

CE MODÈLE DE LA SÉRIE PASSE-PARTOUT
FAIT PARTIE D'UN ENSEMBLE
DE QUATRE PUZZ-3D QUE VOUS POUVEZ
VOUS PROCURER SÉPARÉMENT

CES QUATRE MODÈLES RELIÉS ENTRE
EUX VOUS PERMETTENT DE REPRODUIRE
LE QUARTIER OÙ HABITENT
VOS PERSONNAGES PRÉFÉRÉS.



Passe-Partout

PUZZ-3D™

UN CASSE-TÊTE ET AUSSI UN JEU.

CE CASSE-TÊTE OFFRE L'AVANTAGE DE SERVIR DE PLANCHE DE JEU.

DISONS D'ABORD QUE L'ENFANT PEUT SE REPRÉSENTER LUI-MÊME

SUR L'UNE DES DEUX FIGURINES SANS VISAGE EN Y COLLANT UNE

PHOTO DE LUI. SUR L'AUTRE, IL PEUT COLLER LA PHOTO DE SON

AMI(E). AINSI IL LUI EST PERMIS DE S'ASSOCIER AUX AUTRES

FIGURINES FOURNIES AVEC LE JEU:

PRUNEAU, CANNELLE, LORIOT ET MÉLIDOR.

À CES PERSONNAGES, L'ENFANT PEUT JOINDRE LES AUTRES

FIGURINES DE PASSE-PARTOUT QU'IL A DÉJÀ

OU QU'IL PEUT SE PROCURER.

À PARTIR DE LÀ, IL PEUT S'INVENTER DES JEUX.

1. IL S'IMAGINE DES JEUX DE SITUATIONS
AVEC LES PERSONNAGES QUI VONT SE RENDRE VISITE,
QUI VONT JOUER AU PARC, AU BALLON...
IL PEUT AJOUTER SES PETITES AUTOS DANS LA RUE
ET Y PROMENER SES PERSONNAGES.

2. ON DISPOSE LES ÉLÉMENTS LIBRES (FLEURS,
CANARDS, OISEAUX...) DANS LE PARC OU AILLEURS.
ON CONVIENT QU'ON VA ALLER LES CHERCHER
EN AVANÇANT SUR LES CARREAUX DU TROTTOIR.
LES TRAVERSES POUR PIÉTONS ET LES PASSAGES
DEVANT LES MAISONS ÉQUIVALENT À UNE SEULE CASE.
LES ENTRÉES SONT MARQUÉES D'UN BALUCHON
PASSE-PARTOUT.

L'ACCÈS AU PARC DOIT SE FAIRE PAR L'UNE DES DEUX ENTRÉES.

ON PEUT SE SERVIR D'UN DÉ POUR AVANCER, TOUT EN
VEILLANT À RESPECTER LES RÈGLES POUR TRAVERSER LA RUE
AUX PASSAGES POUR PIÉTONS.

UNE FOIS ENTRÉ SUR UN TERRAIN, LE JOUEUR SE DÉPLACE
LIBREMENT SANS L'AIDE DU DÉ.

EST DÉCLARÉ GAGNANT CELUI QUI RÉUSSIT
À RAMASSER LE PLUS D'ÉLÉMENTS.

le parc the Park

THIS MODEL IS PART OF A SERIES
OF FOUR PUZZLES THAT CAN BE
PURCHASED INDIVIDUALLY.

ALL FOUR MODELS, ONCE ASSEMBLED,
INTERLOCK TOGETHER
AND ALLOW YOU TO BUILD
THE AREA WHERE YOUR FAVORITE
CHARACTERS LIVE.

3. ON DISPOSE LES ÉLÉMENTS LIBRES DANS LE PARC OU AILLEURS. ON CONVIENT QUE LE PREMIER JOUEUR RAMASSERA TOUT CE QUI VA DANS L'EAU, LE DEUXIÈME JOUEUR RAMASSERA TOUT CE QUI VA DANS LES AIRS ET, S'IL Y A UN TROISIÈME JOUEUR, IL RAMASSERA TOUT CE QUI VA SUR TERRE. ON SE SOUMETTRA POUR Y ARRIVER AU JEU DE DÉ ET ON SUIVRA LES CARREAUX DES TROTTOIRS EN PARTANT TOUS DU MÊME ENDROIT. CELUI QUI A RÉUSSI À ACCUMULER LE PLUS D'ÉLÉMENTS EST LE GAGNANT.
4. APRÈS AVOIR DISTRIBUÉ ÉGALEMENT TOUS LES ÉLÉMENTS LIBRES DU JEU ENTRE LES JOUEURS, ON VA PORTER UN CANARD AVEC LES CANARDS, UN PIGEON AVEC LES PIGEONS, UNE FLEUR AVEC LES FLEURS... POUR Y ARRIVER, ON SE SERT DU DÉ ET ON PARCOURT LES CARREAUX DES TROTTOIRS EN PARTANT TOUS DU MÊME ENDROIT. LE PREMIER QUI TERMINE A GAGNÉ. LES ENFANTS ONT L'ESPRIT FERTILE POUR INVENTER DES JEUX. QU'ILS Y Aillent SELON LEUR INSPIRATION! ILS PEUVENT AUSSI AJOUTER D'AUTRES ÉLÉMENTS MOBILES...



DESSUS / TOP VIEW