

FIN DE LA PARTIE :

Le premier joueur à atteindre la dernière case (case rouge)
peut avancer jusqu'au réfrigérateur pour manger le gâteau au chocolat.
Miam ! Miam ! Il remporte la partie !

PRÉCISIONS :

- Vers la fin du plateau, si un joueur doit avancer
et qu'il ne reste plus de case de la couleur indiquée,
il s'arrête sur la dernière case rouge et gagne la partie.
- Afin d'économiser les piles, le jeu se met en veille
après une inactivité prolongée.



7058210-V03-0615

© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8061 KR Hattem. © 2014 Goliath France, Zone d'activités, Route de Breuillepont, 27730 Buell, France.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.
Danger d'étouffement. Informations à conserver. Photos non contractuelles, les couleurs et le contenu peuvent varier de l'illustration.
Fabriqué en Chine. Ne pas insérer ou remplacer des piles ou accumulateurs sans la surveillance d'un adulte. Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés lorsque cela est possible. Les accumulateurs, s'ils peuvent être enlevés, ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs. Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés. N'utiliser que le type de piles ou accumulateurs recommandés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être retirés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas essayer de brûler ou de jeter des piles ou accumulateurs dans le feu. Jeter les piles usagées d'une manière correcte et sécuritaire. Ranger ce jeu à l'abri de la poussière dans un endroit propre. Ne pas exposer ce jeu à l'humidité et à des températures extrêmes. Ne pas essayer de démonter le jouet. INSTALLATION DES PILES : Fonctionne avec 3 piles LR06 (non fournies). Dévisser, puis retirer le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis. Insérer les piles en respectant la polarité comme indiqué. Refermer et visser délicatement.



2 x LR06 1.5V



Visitez notre site :

www.jeux-goliath.com

ATTENTION !



Sshh...
**REVEILLE !
PAS PAPA !**



RÈGLE DU JEU



70 582



CHUT ! PAPA VIENT DE S'ENDORMIR ET RONFLE AU FOND
DE SON LIT... C'EST LE MOMENT D'EN PROFITER !
UN DÉLICIEUX GÂTEAU AU CHOCOLAT
NOUS ATTEND DANS LE RÉFRIGÉRATEUR !
MAIS ATTENTION ! IL FAUDRA ÉVITER LES OBSTACLES BRUYANTS
QUI PARSÈMENT LE CHEMIN POUR NE PAS SE FAIRE PRENDRE !

CONTENU :

1 Papa dans son lit, 1 plateau de jeu, 1 planche de 2 autocollants,
16 cartes, 1 flèche et son support, 4 pions, la règle du jeu.

BUT DU JEU :

Être le premier joueur à atteindre le gâteau au chocolat dans le réfrigérateur.

MISE EN PLACE :

- Avant la première partie, coller les autocollants sur les cases du lit comme indiqué (vert à gauche, jaune à droite) et insérer les piles (adulte seulement).
- Avant de commencer à jouer, placer l'interrupteur présent sous le lit sur la position « 1 ».
- Placer le plateau de jeu au centre de la table avec le lit dans les encoches correspondantes et Papa en position couchée.
- Mélanger les cartes et les distribuer en nombre égal entre les joueurs (les cartes en trop ne sont pas utilisées). Poser les cartes, face visible, devant les joueurs.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur les chaussons de la couleur correspondante, au pied du lit.

COMMENT COUCHER PAPA :

1



2



3



DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur qui ronfle le plus fort commence la partie. Elle se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance la roulette puis effectue l'action requise.

SI LA FLÈCHE POINTE SUR UNE COULEUR (rouge, vert, bleu, jaune) :

Il avance jusqu'à la première case libre de la couleur indiquée par la flèche.

Si elle est occupée, il doit continuer d'avancer jusqu'à la prochaine case libre de cette couleur.

Sur certaines cartes, un dessin représente une flèche. Elles ne servent qu'à indiquer la direction et n'ont pas d'effet spécial sur la partie. Quand un joueur s'arrête sur l'une de ces cases, il est en sécurité.

Mais, la plupart du temps, les cases comportent un dessin accompagné d'un chiffre. Le joueur doit appuyer sur le réveil autant de fois qu'indiqué par ce chiffre. Sauf s'il possède la carte qui correspond au dessin. Il est alors protégé !

• PAPA NE SE RÉVEILLE PAS ?

Ouf, il ne se passe rien et la partie continue !

• PAPA SE RÉVEILLE ? AÏE !

Le joueur vient de se faire attraper ! Il retourne sur ses chaussons et doit recommencer le parcours à zéro.

En compensation, il prend la carte correspondant au dessin qui vient de le faire perdre et la rajoute aux siennes.

On replace papa en position couchée et la partie peut reprendre.

Si des pions présents sur les cases du lit sont expulsés, ils retournent à leurs chaussons.

SI LA FLÈCHE POINTE SUR LES CHAUSSONS ENFLAMMÉS :

Le joueur avance son pion sur la case juste devant le joueur le plus avancé (il n'appuie pas sur le réveil). S'il est lui-même le joueur le plus avancé, il rejoue.

SI LA FLÈCHE POINTE SUR LA CASE NOIRE :

Le joueur peut voler la carte qu'il désire à l'un de ses adversaires et passe son tour.

