

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Une partie de cache-cache musicale

INSTRUCTIONS

De 2 à 4 joueurs / Âge : 3 ans et plus

CONTENU

1 jeu motorisé comportant 7 pots de miel, 1 figurine Winnie l'Ourson, 6 personnages représentant les amis de Winnie l'Ourson, 1 guêpe, 7 couvercles pour les pots de miel, 7 supports pour les pots de miel, 24 cartes.

BUT DU JEU

Être le premier à retrouver chacun des six amis de Winnie l'Ourson qui se sont cachés dans les pots de miel.

LA PREMIERE FOIS QUE TU JOUES

1. Mise en place des piles (à faire par un adulte)

Dévissez le couvercle du compartiment à piles situé en-dessous du jeu, à l'aide d'un tournevis cruciforme (voir schéma 1). Ôtez le couvercle et insérez trois piles alcalines de type LR6 comme indiqué. Assurez-vous que les piles soient bien mises comme il faut (+ avec + et - avec -), puis revissez le couvercle du compartiment.

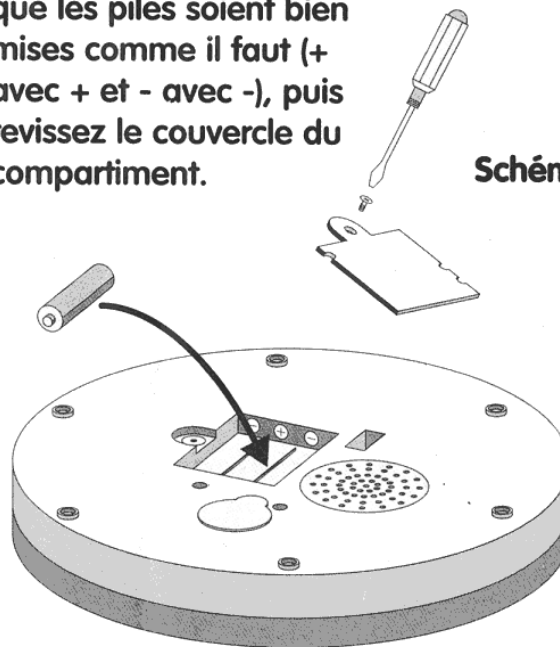


Schéma 1

IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes "+" et "-".
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques, l'éloigner des autres appareils électriques.
7. ACCUMULATEURS : Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte.

NE PAS TENTER DE RECHARGER D'AUTRES PILES QUE LES ACCUMULATEURS (RECHARGEABLES).

Reposez le jeu sur sa base. Testez les piles en appuyant sur le bouton situé au centre du tronc d'arbre. Si le jeu ne s'anime pas et que la musique de Winnie l'Ourson ne se met pas en marche, alors les piles sont usées ou mal installées. NB : au bout de quelques instants, l'animation du jeu et la musique s'arrêtent automatiquement.

2. Assemblage des figurines (à faire avec un adulte)

Chacun des amis de Winnie se cache dans un pot de miel. Clippez un couvercle sur chaque personnage (voir schéma 2). Les

couvercles ne peuvent s'emboîter que dans un sens.

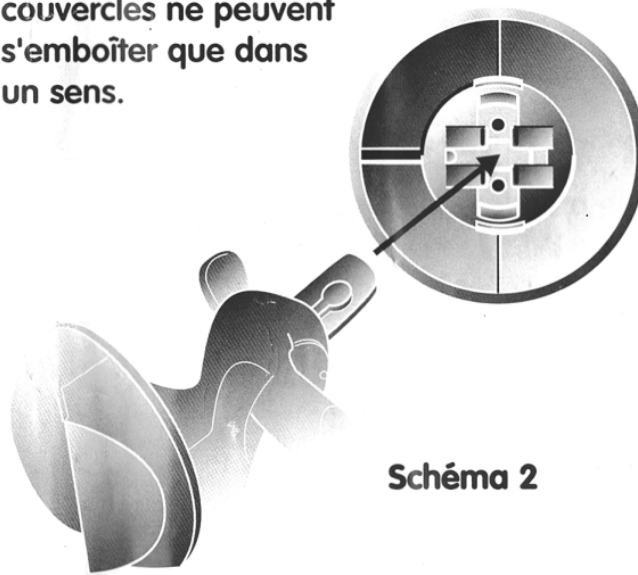


Schéma 2

MISE EN PLACE DU JEU

- Place Winnie sur son tronc d'arbre, au centre du jeu.
- Mets chacun de ses amis - Porcinet, Tigrou, Bourriquet, Coco Lapin, Maître-Hibou, Petit Gourou ainsi que la guêpe - dans un pot de miel. Ils ne peuvent rentrer dans les pots que dans un sens - regard vers l'extérieur, dos tourné vers Winnie. S'ils sont assemblés correctement, les couvercles doivent se fermer.
- Donne 6 cartes différentes à chaque joueur - une carte pour chacun des 6 amis de Winnie (il n'y a pas de carte pour la guêpe - voir le paragraphe « Attention à la guêpe » plus bas). Pose tes cartes face cachée, mélange-les et place-les en ligne devant toi. Chaque joueur fait de même.
- Important : Au début de chaque partie, appuie une fois sur Winnie pour remettre le jeu « à zéro » : il tourne une fois sur lui-même puis s'arrête automatiquement. Tous les personnages sont maintenant bien cachés !

LA PARTIE DE CACHE-CACHE

Le joueur le plus jeune débute la partie. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A ton tour, appuie sur la tête de Winnie et regarde ses amis sortir des pots de miel. Tous les joueurs regardent et essaient de se souvenir où se cache chacun des personnages !

Retourne une de tes cartes. Imaginons qu'il s'agisse de Porcinet. Peux-tu te souvenir du pot dans lequel il se cache ?

Si tu te souviens, soulève le couvercle et montre Porcinet aux autres joueurs. Si tu as juste, laisse ta carte Porcinet retournée, et remets Porcinet dans son pot. Maintenant, retourne une autre de tes cartes et soulève un autre couvercle. Continue ainsi de suite tant que tu trouves les personnages correspondants !

Si tu ne parviens pas à retrouver le personnage correspondant à ta carte, retourne la carte face cachée et remets le personnage dans son pot. Tu devras attendre le prochain tour pour essayer de nouveau.

Attention à la guêpe !

Une petite guêpe s'est invitée à jouer à cache-cache avec Winnie et ses amis. Mais attention, les guêpes piquent ! Si tu soulèves un couvercle et que tu découvres la guêpe, tu t'es fait piqué, et ton tour est terminé.

Retourne ta carte face cachée et attends le prochain tour pour retenter ta chance.

Souviens-toi bien de la place de la guêpe si tu ne veux pas te faire piquer de nouveau !

LE GAGNANT

Le premier joueur qui a retrouvé les 6 camarades de Winnie et retourné toutes ses cartes gagne la partie !

POUR REJOUER

Remets les camarades de Winnie dans les pots, au hasard, et appuie sur la tête de Winnie pour remettre le jeu à zéro.

VARIATIONS

Tu peux également rendre le jeu plus facile ou plus difficile :

- Pour un jeu plus facile :

Retourne une de tes cartes avant d'appuyer sur la tête de Winnie, et essaie de retrouver ce personnage.

- Pour rendre le jeu plus difficile :

Si tu soulèves un couvercle et que tu découvres la guêpe, prends une carte d'un personnage que tu avais trouvé et retourne-la face cachée (si tu en as déjà trouvé une). Il te faudra dans les prochains tours retrouver à nouveau ce personnage ; ton tour est terminé.

MB
JEUX

© Disney

Based on the 'Winnie the Pooh' works, copyright A. A. Milne and E. H. Shepard.
Words and music by Richard M. Sherman and Robert B. Sherman © 1963
Wonderland Music Company, Inc. All rights reserved.

Jeu © 1997 Hasbro International Inc. Tous droits réservés. Distribué en France par
Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070
Bruxelles. Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon.