

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

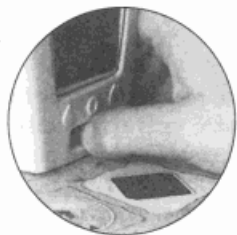
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Niveaux de jeu

Avant de commencer à jouer, l'interrupteur doit toujours être éteint. Le jeu comporte deux niveaux de difficulté. Au premier niveau, la sorcière est moins vigilante et il est plus facile de prendre des bonbons de la maison. Sur 6 friandises d'une même sorte, tu peux en prendre 4 sans courir de risque. Dans les 2 autres cas, la sorcière sortira de la maison.



Au deuxième niveau, la sorcière fait beaucoup plus attention ! Tu ne peux plus prendre que 3 friandises sans courir de risque. Pour les 3 autres, elle sortira de la maison...

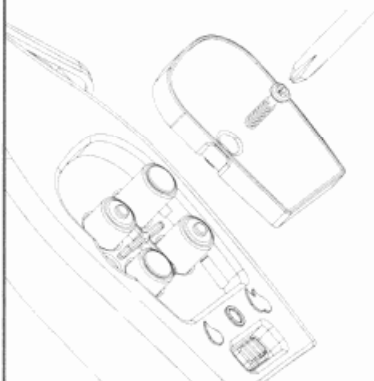
Tu programmes le niveau 1 en plaçant l'interrupteur sur la position de gauche et le niveau 2 en plaçant l'interrupteur sur la position de droite. Lorsque l'interrupteur est sur la position du milieu, c'est que la maison est éteinte. Après avoir joué, n'oublie pas de toujours bien éteindre la maison !

Notice d'avertissement concernant les piles

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles correctement, en respectant les signes + et -.
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- **ACCUMULATEURS** : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Fonctionne avec 4 piles AAA alcalines de 1,5V (6V) non fournies.



TF1 Games
305 avenue le Jour se Lève
92100 Boulogne
www.tf1games@tf1.fr
SAV : savtf1games@tf1.fr

TF1 Games est une marque déposée de TF1 Entreprises.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, car contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Fabriqué en Chine.



TF1
GAMES

1066

Croc' Bonbons

les aventures de
Hansel & Gretel



Qui réussira le premier à rassembler quatre friandises différentes ? Comme dans le conte de Grimm, Hansel et Gretel vont essayer de mettre la main sur les friandises de sa maison, sans que la sorcière ne les voie. Mais attention aux apparences ! Car si certaines friandises sont faciles à prendre, d'autres le sont beaucoup moins... Et si tu te trompes de friandise, alors la sorcière sortira de la maison et tu devras remettre la friandise à sa place. Retiens donc bien quelles sont les friandises que tu as le droit de prendre et quelles sont celles que tu n'as pas le droit de prendre ! Le joueur qui a réussi en premier à réunir quatre friandises différentes a gagné !

Contenu

- 4 figurines Hansel et Gretel
- 1 maison en sucreries de la sorcière
- 24 friandises (6 chocolats, 6 petits cœurs, 6 meringues, 6 biscuits)
- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 1 cheville
- 1 manuel d'instructions

Avant de commencer

1. Placer les piles dans le compartiment prévu à cet effet (voir le chapitre « Note d'avertissement concernant les piles » de ce manuel).
2. Enfoncer la cheville, avec la tige orientée vers le haut, dans le trou situé au milieu du plateau de jeu. Poser le plateau de jeu sur une surface plane et placer la maison sur la cheville. La cheville doit donc être enfoncée dans le trou situé en dessous de la maison.
3. Placer les 24 friandises sur les murs et sur le toit de la maison. Pour chaque type de friandises, il y a 6 emplacements disponibles sur la maison. Ces emplacements sont reconnaissables à la forme des échancrures dans le plastique. Choisir pour chacune des friandises le lieu qui lui correspond.
4. Chaque joueur choisit une figurine Hansel et Gretel et la place sur le plateau, sur la case qui correspond à la couleur de la figurine - ce sont les cases "départ" respectives des joueurs.
5. Avant de commencer à jouer, vérifier que l'interrupteur qui se trouve sous le four, à l'arrière de la maison, est sur la position éteinte. Allumer ensuite le jeu en plaçant l'interrupteur sur la position de gauche ou de droite, selon le niveau de difficulté choisi (voir le chapitre « Niveaux de jeu »).

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui a réussi en premier à rassembler les quatre friandises différentes de la maison



Le jeu commence

Le joueur le plus jeune peut commencer. À tour de rôle, les joueurs jettent le dé et déplacent leur figurine Hansel et Gretel dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, lance le dé et déplace ta figurine Hansel et Gretel du même nombre de cases que celui indiqué par le dé. Attention : il ne peut y avoir qu'une seule figurine Hansel et Gretel sur une même case. Si une case est occupée, tu dois alors avancer sur la case suivante.

Prendre les friandises de la maison

Si ta figurine Hansel et Gretel arrive sur une case où se trouve une meringue, un petit cœur, un biscuit ou un chocolat, tu peux alors essayer de prendre cette friandise. Autrement dit, si tu atterris sur une case avec une meringue, cela signifie que tu peux essayer de prendre une meringue, si tu atterris sur une case avec un biscuit, tu peux essayer de prendre un biscuit, etc. Tu as le droit de choisir quelle meringue ou quel biscuit tu prends.

Mais fais attention ! Dans la maison vit une sorcière, et elle entre dans une colère noire lorsque tu prends des friandises de sa maison derrière son dos ! Il y a donc deux possibilités : soit elle ne s'aperçoit pas que tu as pris une friandise, soit elle s'en aperçoit et elle sortira alors furieuse de la maison. Dans ce dernier cas, tu dois remettre la friandise à sa place et passer ton tour. S'il ne se passe rien, alors la friandise est à toi et c'est au joueur suivant de lancer le dé.



Echanger des friandises

Lorsque tu arrives sur une case « échanger », tu as le droit d'échanger une de tes friandises (n'importe laquelle) avec une friandise qui se trouve encore sur la maison. Si tu en as, il est toujours judicieux d'échanger les friandises que tu as en double. Remets d'abord les doubles à un endroit vide sur la maison. Prends ensuite une friandise que tu ne possèdes pas encore. Mais attention ! La sorcière peut maintenant sortir d'un instant à l'autre de la maison ! Si c'est le cas, tu dois alors laisser ta friandise et passer ton tour. Tu n'as alors pas non plus le droit de reprendre ton ancienne friandise.



Confisquer des friandises

Lorsque tu arrives sur une case « Confisquer », tu as le droit de confisquer la friandise d'un autre joueur qui correspond à la friandise qui est illustrée sur la case. Tu as également le droit de choisir le joueur à qui tu souhaites confisquer cette friandise.

Il est alors tactiquement judicieux de choisir un joueur qui a déjà presque rassemblé toutes ses friandises. Si personne n'a la friandise que tu cherches, tu passes ton tour et c'est au joueur suivant de jouer.

Qui a gagné ?

Le joueur qui a réussi en premier à rassembler quatre friandises différentes a gagné. Tu dois donc avoir au moins 1 biscuit, 1 meringue, 1 petit cœur et 1 chocolat. Le gagnant peut ensuite appuyer sur la cheminée pour arrêter la partie !

