

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

**ESCALE À JEUX**



ATTENTION

Prendre bien soin de disposer correctement les piles, en respectant les indications (+) et (-) sur les piles ou sur le jouet. • L'enlèvement et le remplacement des piles doivent être effectués par un adulte ou sous sa surveillance. • Ne pas essayer de recharger les piles. • Les piles rechargeables doivent être enlevées du jouet avant le rechargement. • L'enlèvement et la charge d'accus doivent être effectués par un adulte ou sous sa surveillance. • Eviter de mettre les contacts du compartiment à piles, ou les pôles des piles en court-circuit. • Oter les piles usagées du jouet. • Ne pas utiliser simultanément des piles neuves et des piles usagées, de même que des piles différentes (salines ou alcalines) ou des piles et des accus. • Ne pas essayer d'alimenter des jouets à piles à partir du secteur, ou de toute autre source de courant et ne pas essayer de brancher une quelconque partie du jouet sur secteur. • Stocker les piles usagées en sécurité, et ne jamais les mettre au feu. • Oter les piles du jouet après usage, lors de longues absences d'utilisation. • Examiner régulièrement le jouet sur d'éventuels dommages aux parties électriques, et ne pas utiliser tant que ceux-ci ne sont pas résolus. • Utiliser seulement des piles identiques ou de même type à celles recommandées. • Garder cette notice, pour information. UTILISER DES PILES RECHARGEABLES N'EST PAS RECOMMANDÉ POUR CE PRODUIT.



Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois – risque d'absorption de petites pièces.

OPGELET

Zorg ervoor dat de batterijen correct geplaatst worden. Houd hierbij rekening met de (+) en (-) aanduidingen op de batterijen of op het speelgoed. • Het verwijderen en vervangen van de batterijen moet gebeuren door een volwassene of onder toezicht van een volwassene. • De batterijen mogen niet opgeladen worden. • De oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed gehaald worden voor het opladen. • Het verwijderen en laden van een accu moet gebeuren door een volwassene of onder toezicht van een volwassene. • Zorg ervoor dat er geen kortsluiting ontstaat tussen de contacten van het batterijvak of de batterijpolen. • Haal de gebruikte batterijen uit het speelgoed. • Gebruik geen nieuwe en gebruikte batterijen tegelijkertijd, hetzelfde geldt voor verschillende batterijen (zinkkoolstof of alkaline) of batterijen en accu's. • Speelgoed op batterijen mag niet gevoed worden vanaf het elektriciteitsnet of een andere stroombron. Geen enkel onderdeel van het speelgoed mag aangesloten worden op het elektriciteitsnet. • Leg de gebruikte batterijen op een veilige plaats en gooi ze nooit in het vuur. • Haal de batterijen uit het speelgoed na gebruik, wanneer het speelgoed lange tijd niet gebruikt wordt. • Controleer regelmatig of de elektrische onderdelen niet beschadigd zijn. Gebruik het speelgoed niet zolang het niet hersteld is. • Gebruik alleen identieke batterijen of batterijen van hetzelfde type als de aanbevolen batterijen. • Bewaar deze instructies ter informatie. HET GEBRUIK VAN OPLAADBARE BATTERIJEN IS NIET AANGERADEN VOOR DIT PRODUCT.



Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden – gevaar voor het inslikken van kleine stukjes.

TOMY

Allo TOMY SAV

Pour plus d'informations en France, veuillez contacter:
Tomy France, Chemin de la Plancha Brûlée - 01210 FERNEY-VOLTAIRE

N° Indigo 0820 013 013

Fax: 04 50 40 95 72

<http://www.tomy.com>

TOMY

©2002

Prière de conserver à titre d'information
Gelieve dit te bewaren ter informatie.

7149

Joueurs : 2 à 4

Age : 4+

Spelers : 2 tot 4

Leeftijd : 4+

SSHH!

Réveille pas Papa !

Maak Papa niet wakker !

Instructions

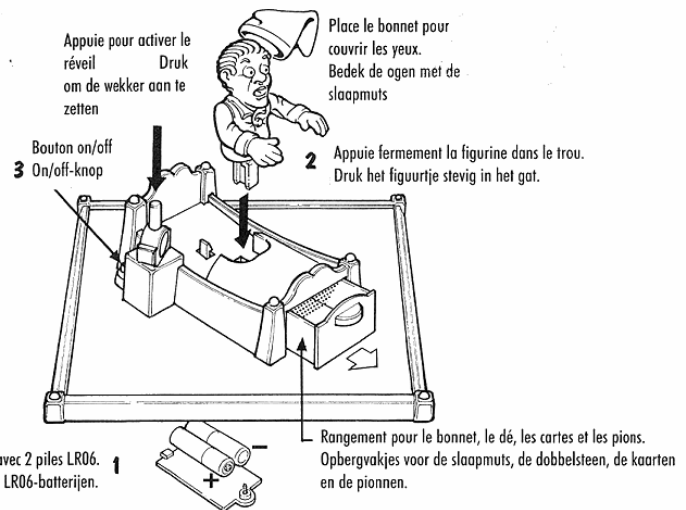
Instructies

Contient

1 Papa, 1 plateau avec un lit et un réveil, 1 dé, 4 pions figurines, 16 cartes, 1 bonnet de nuit pour Papa.

Inhoud

1 Papa, 1 speelbord met een bed en een wekker, 1 dobbelsteen, 4 pionnen, 16 kaarten, 1 slaapmuts voor Papa.



1. Piles

Dévisse le compartiment à piles avec un tournevis cruciforme et insère 2 piles LR06. Attention de respecter la polarité indiquée. Révisse le couvercle.

1. Batterijen

Schroef het batterijvak los met een kruisvormige schroevendraaier en plaats er 2 LR06-batterijen in. Houd rekening met de aangegeven polariteit en schroef het deksel weer aan.

2. Mise en place

Place Papa dans son lit comme indiqué sur le schéma. Mets-lui son bonnet et appuie pour le coucher (tu

2. Opstelling

Plaats Papa in zijn bed zoals aangeduid op het schema.

entendras un petit clic). La figurine peut être enlevée pour être rangée.

Attention : ne place aucun autre objet que le bonnet sur la tête de papa.

3. Mise en route

Mets en route avec le bouton « on ». Papa dort, attention de ne pas le réveiller. Tu l'entends ronfler. Tu entendras aussi d'autres bruits quand il se réveille : le chat miaule, le chien aboie, le bébé pleure, un verre se casse, et un son de klaxon retentit !

But du jeu

Etre le premier à arriver au frigo.

Pour commencer

Chaque joueur choisit un pion de couleur. Mélanger les 16 cartes et les distribuer en nombre égal à chaque joueur (laisser de côté celles qui sont en trop). Garde ces cartes pendant tout le jeu. Place ton pion sur le lit de la même couleur. Le plus jeune commence et on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Jouer

A ton tour, lance le dé. Il a 4 couleurs et 2 étoiles :
Si tu as :

Une couleur

Avance ton pion jusqu'à la prochaine case non occupée de cette couleur. Si la case est occupée, ton pion avance jusqu'à la prochaine case libre de cette couleur..

Une étoile

Avance ton pion sur la case juste devant le joueur qui est le plus avancé (même si cela te fait gagner). Si tu es le joueur le plus avancé, relance juste le dé. S'il n'y a pas encore de joueur, avance d'une case.

Si tu tombe sur une case

Avec un dessin et un chiffre

Vérifie tes cartes. Si tu as le même dessin sur l'une de tes cartes, pas besoin d'appuyer sur le réveil, ton tour est fini.

Si tu n'as pas la carte correspondante, tu dois appuyer sur le réveil autant de fois que le chiffre indiqué sur ta case. Papa ne se réveille pas ? Sauvage ! Mais si tu fais du bruit, papa se réveille ! Tu dois :

- 1 prendre la carte correspondant au dessin à celui qui la possède, et
- 2 retourner sur le lit, à la case départ ! (mais une étoile peut te faire repasser devant !)

Remplace papa dans son lit avec son bonnet sur les yeux. Au bout de quelques secondes, il va ronfler à nouveau.

La case gagnante

Quand tu approches de la fin des cases, et qu'il n'y a plus de cases de la couleur indiquée par le dé, place toi sur la case Arc-en-ciel. Le premier à atteindre cette case gagne !

N'oublie pas d'éteindre le jeu quand tu as terminé.

Arrêt automatique

Pour économiser les piles, le jeu se met en veille automatiquement après environ 5 minutes de jeu continu sans que la figurine ne se réveille. Pour le remettre en marche, mettre sur « off » puis sur « on ».

Problème de fonctionnement

Si le son ne marche pas correctement, mettre sur « off » puis « on ». S'il n'y a pas d'amélioration, changer les piles.

Enlever les piles en cas de non utilisation prolongée du jouet.

Zet zijn slaapmuts op en druk op Papa om hem neer te leggen (je zal een klikje horen). Het figuurtje kan verwijderd worden om het op te bergen.

Opgelet : plaats enkel en alleen de slaapmuts op het hoofd van papa.

3. De start

Start het spel door op de knop « on » te drukken. Papa slaapt. Zorg ervoor dat je hem niet wakker maakt. Je hoort hem snurken. Maakt ook nog andere geluidjes bij het ontwaken: een miauwende kat, een blaffende hond, een huilende baby, een brekend glas en een toeterende klaxon.

Doel van het spel

Als eerste de koelkast bereiken.

Om te beginnen

Elke speler kiest een kleuren pion. Schud de 16 kaarten en geef iedere speler evenveel kaarten (leg de overbodige kaarten opzij). Houd deze kaarten het hele spel bij. Zet jouw pion op het bed met dezelfde kleur. De jongste begint en we draaien met de klok mee.

Spelen

Wanneer jij aan de beurt bent, moet je met de dobbelsteen werpen. De dobbelsteen heeft 4 kleuren en 2 sterren :

Als je :

Een kleur hebt

Schuif je pion naar het volgende vakje met deze kleur. Als het vakje bezet is, moet je jouw pion naar het volgende vakje met dezelfde kleur schuiven.

Een ster hebt

Schuif je pion naar het vakje net voor de speler die het verst gevorderd is (zelfs al win je hierdoor). Als jij het verst gevorderd bent, moet je opnieuw met de dobbelsteen werpen. Als er nog geen speler is, schuif je één vakje naar voren.

Als je op een vakje komt

Met een tekening en een cijfer

Controleer je kaarten. Als je dezelfde tekening hebt op één van je kaarten, moet je niet op de wekker drukken, jouw beurt is voorbij.

Als je geen overeenstemmende kaart hebt, moet je zoveel keren op de wekker drukken als het cijfer dat op het vakje staat. Wordt Papa niet wakker ? Gered ! Maar als je een geluid maakt, wordt papa wakker ! Je moet :

- 1 de kaart met de overeenstemmende tekening nemen van de persoon die ze heeft, en
- 2 teruggaan naar het bed, naar het eerste vakje ! (maar met een ster kan je terug naar voren gaan !)

Leg papa weer in zijn bed met zijn slaapmuts over zijn ogen. Na enkele seconden zal hij opnieuw snurken.

Het winnende vakje

Als je het laatste vakje bijna bereikt hebt en er is geen kleur meer die aangeduid wordt door de dobbelsteen, dan zet je jouw pion op het vakje Regenboog. De eerste die dit vakje bereikt, wint !

Vergeet het spel niet uit te zetten wanneer je gedaan hebt.

Automatische stop

Om de batterijen te sparen, wordt het spel automatisch in waakstand gezet na ongeveer 5 minuten ononderbroken spelen zonder dat het figuurtje wakker wordt.

Om het spel weer aan te zetten, moet je het eerst op « off » en dan op « on » zetten.

Gebrekkige werking

Als het geluid niet correct werkt, zet het spel dan eerst op « off » en dan op « on ». Als dit niet helpt, moet je de batterijen vervangen.

Verwijder de batterijen, als je het spel lange tijd niet gebruikt.