

Nathan

Gôûter à la ferme



4+

Bonjour ! Je suis Bibi le cochon.
Viens jouer avec nous.
Je te présente mes amis :



Belle la vache



Filou le mouton



Pimpon l'âne



contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu électronique et 1 ferme en plastique (30 x 30 cm)
 - 4 animaux en plastique (hauteur 6 cm)
 - 4 cartes panier (8 x 8 cm)
 - 24 jetons fruits • 12 jetons friandises (3 x 3 cm)
- fonctionne avec 3 piles AAA-LR3 fournies.

Préparons vite ensemble
un délicieux goûter :
une glace, un gâteau...

❶ but du jeu

C'est jour de fête à la ferme ! Pour préparer le goûter, chaque animal se déplace sur le plateau et ramasse des fruits qu'il met dans son panier. Il va ensuite voir une oie pour échanger 2 fruits contre une friandise (glace, gâteau ou jus de fruits). Attention... Chaque oie a ses 2 fruits préférés ! Il faut bien s'en souvenir.

jeu 1 : collectif pour les plus petits.



Tous ensemble, avant que la sonnerie ne retentisse, rassemblons le nombre de friandises demandé au départ. Vite, vite...

jeu 2 : individuel pour les plus grands.



Sans limite de temps, il faut être le plus rapide à réunir ses 3 friandises... Le goûter peut commencer !

❷ comment jouer ?

préparation du jeu :

Donner à chaque joueur sa carte panier.

Séparer les jetons fruits des jetons friandises et les placer à côté du plateau.

Mettre le sélecteur On/Off sur la position On (il est situé au dos de la ferme).

Les joueurs lancent un mode de jeu en appuyant sur le bouton du jeu correspondant.

Chaque joueur choisit un animal et le pose sur sa case portrait en appuyant bien fort. Chaque case portrait sert de case départ à l'animal qu'elle représente.

Si les 4 animaux sont sélectionnés : la partie démarre automatiquement.

S'il y a moins de 4 joueurs, il faut appuyer sur la cheminée de la ferme pour lancer la partie. "C'est parti ! Le goûter va bientôt commencer..."

Le jeu donne les consignes : "Qui sera le premier à réunir ses 3 friandises ?..."

déplacement sur le plateau :

“Filou le mouton, avance d’une case. Bêêê”

Chacun à leur tour, après avoir entendu leur nom et leur cri, les animaux se déplacent d'une case sur le plateau. Ils peuvent avancer dans n'importe quelle direction (même en diagonale).



- Attention, **il faut bien appuyer sur les cases du plateau** lors des déplacements afin que le jeu reconnaisse les actions de chaque joueur.
- Un animal ne peut aller sur une case déjà occupée par un autre joueur ; **il peut sauter par-dessus cette case en ligne droite.**

Si un joueur se trompe en se déplaçant, il indique au jeu qu'il a fait une erreur en appuyant sur la cheminée. “Qui a perdu ? Appuie sur son image.”

Le joueur fautif appuie sur sa case portrait. Il repartira de cette dernière au prochain tour.

les cases du plateau :

Il existe plusieurs sortes de cases sur le plateau de jeu :



Case portrait : case de départ d'un animal. Cette case permet aussi, quand on appuie dessus, de répéter la dernière instruction donnée à l'animal.



Case fruit : les animaux récoltent le fruit illustré sur la case pour l'échanger ensuite contre des friandises auprès des oies. Il y a 6 fruits différents : banane, fraise, pomme, raisin, framboise ou abricot.



Case oie (case violine) : sur cette case, les joueurs proposent les fruits qu'ils ont récoltés à une oie qui, soit leur donne une friandise si ces fruits sont ceux qu'elle aime, soit leur indique ses 2 fruits préférés.



Case déplacement (vert pâle) : cette case est neutre ; il ne s'y passe rien.

les cartes du jeu :

Les cartes panier : chaque joueur dispose de sa propre carte.

Il y a 4 emplacements sur les cartes panier.

Ils seront occupés :

- par des jetons fruits (banane, fraise, pomme, raisin, framboise ou abricot)
- par des jetons friandises (jus de fruits, gâteau ou glace).

Lorsque la carte panier est pleine, le jeu signale au joueur :

“Ton panier est plein ; échange tes fruits contre une friandise.”

Il faut échanger ses fruits auprès des oies contre des friandises.

Un joueur ne peut obtenir **qu'une seule fois** le même fruit ou la même friandise. Par exemple, le jeu indique à l'animal :

“La pomme, tu n'en as plus besoin.”



Bon goûter !



Mise en place des piles :

La mise en place des piles est à effectuer par un adulte.

- Ouvrir le compartiment à piles situé sous la ferme du plateau à l'aide d'un tournevis.
- Insérer les 3 piles 1,5 V de type AAA-LR3 en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Informations importantes (à conserver)

Lire attentivement ce guide et le conserver pour référence. Il contient d'importantes informations sur l'utilisation de ce jeu.

- Ce jeu est conforme à la directive européenne 88/378/CEE (Sécurité des jouets).
- Les éléments d'emballage (boîte, sac plastique) ne font pas partie du jeu.

Veiller à les mettre hors de portée de l'enfant.

- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons l'emploi de piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile. Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l'extrême, provoquer un incendie ou l'explosion des piles.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables (leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu).
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l'ensemble des piles en même temps ; ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
- Ne pas mélanger les différents types de piles, par exemple des piles salines avec des piles alcalines, des piles rechargeables avec des piles non rechargeables.

- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles du jeu s'il n'est pas utilisé pendant une longue période, sinon elles risquent de couler et de causer des dommages.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.
- Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.
- Nous conseillons à un adulte d'effectuer lui-même la mise en place et le remplacement des piles.

Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs :

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés.
- Ne pas répandre de liquide sur le jeu. Le nettoyage du jeu peut être effectué à l'aide d'un chiffon légèrement humide. Si du liquide était répandu sur le jeu, enlever immédiatement les piles et laisser sécher le jeu jusqu'à ce que toute trace d'humidité ait disparu avant de remettre les piles en place.
- Les piles ne sont incluses qu'à titre de démonstration et auront peut-être besoin d'être changées.

Dépannage : problèmes/solutions possibles

Le son est lent ou distordu.

- Les piles sont usées. Les remplacer.

Le jeu a un comportement étrange ou ne réagit pas comme il devrait.

- Essayer d'éteindre puis de rallumer le jeu.
- Si cela est sans effet, enlever puis remettre les piles.

Les changer si nécessaire.

