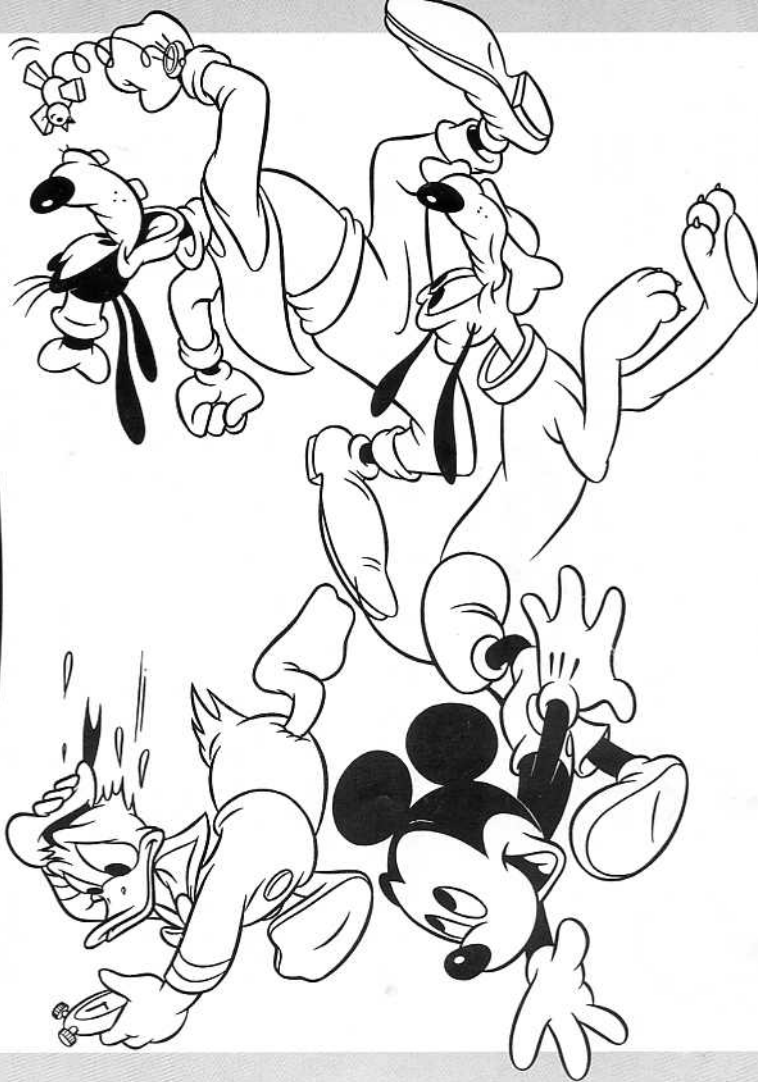


© Disney

# L'Heure du Gouter



Le jeu où l'on apprend à lire l'heure !



## JETONS RÉVEIL

Lorsque tu es dans une pièce, prends un des quatre jetons et regarde le personnage sous le réveil. Est-ce le même que ton pion ? Oui ? Alors garde-le. Tu as accompli ta tâche pour cette pièce et tu pourras repartir au tour suivant.

Si le personnage n'est pas le même que ton pion, montre-le aux autres joueurs, dis son nom à haute voix, puis remets-le dans la fente où il se trouvait. Essaie de te souvenir où il est. A ton prochain tour, tu dois prendre un des trois autres jetons et tenter d'accomplir ta tâche avant de partir.

REMARQUE : tu ne peux pas quitter une pièce avant d'accomplir ta tâche ou avant qu'un autre joueur tourne les mains du réveil.



## RETARDATAIRE

Si tu n'as pas trouvé ton jeton et qu'un joueur plus en avance que toi entre dans la pièce suivante et déplace les mains du réveil jusqu'à l'heure suivante - tu es en retard - tu dois repartir sans avoir accompli ta tâche, et donc sans jeton.



## LE JEU CONTINUE

Continue de te déplacer sur la piste de jeu, en collectionnant des jetons et en indiquant l'heure jusqu'à ton retour à la chambre. Il est 7 heures du soir et c'est l'heure d'aller dormir ! Dès qu'un joueur trouve son jeton pour la chambre, la partie est finie.



## LE VAINQUEUR



Le joueur qui a le plus grand nombre de jetons à la fin de la partie gagne. Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de jetons, c'est celui qui a atteint la chambre le premier, ou qui est le plus près de la chambre, qui gagne la partie.



**MB**  
JEUX

13231F-196

© Disney

Jeu © 1996 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.



## CONTENU



1 feuille prédécoupée comprenant un réveil, une roue, une aiguille et 28 jetons réveil

2 attaches pour l'aiguille et la roue  
4 pions : Mickey, Donald, Dingo et Pluto



## BUT DU JEU

Etre le joueur qui, à la fin de la partie, a gagné le plus de jetons.  
Pour gagner des jetons, tu dois accomplir la tâche relative à chaque pièce, à l'heure indiquée.

### Voici ton emploi du temps pour la journée !

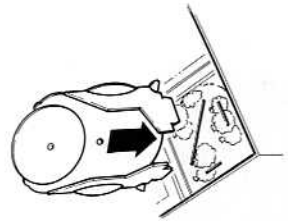
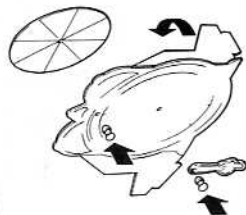
Heure	Pièce	Tâche
8.00	Salle de bains	L'heure de se laver les dents
9.00	Parc	L'heure du bus
10.00	Salle de classe	L'heure d'aller en classe
12.00	Cour de récréation	L'heure du déjeuner
3.00	Maison	L'heure du goûter
5.00	Jardin	L'heure de jouer
7.00	Chambre	L'heure d'aller au lit



Garde un oeil sur la pendule et assure-toi que tu accomplis bien ta tâche avant que l'heure ne tourne : tu ne veux pas manquer ta chance de gagner des jetons !

## ASSEMBLAGE

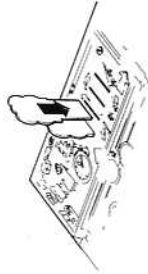
- 1 Avant de jouer pour la première fois, détache les jetons, le réveil et la roue de leur support.
- 2 Détache les pions. Utilise des ciseaux à bouts ronds si nécessaire.
- 3 Assemble l'aiguille et la roue au réveil, à l'aide des 2 attaches.



## MISE EN PLACE DU JEU

1 Séparez les jetons en piles de quatre selon l'heure qu'ils indiquent et leur couleur. Demande à quelqu'un qui ne joue pas de placer les quatre réveils correspondants à chaque pièce au hasard dans les quatre fentes de chacune d'elles. Il doit par exemple placer dans la salle de bains les quatre réveils indiquant 8 heures.

- 2 Chaque joueur prend un pion et le place sur la case départ, dans la chambre.
- 3 Régler les aiguilles (mains de Mickey) à 7 heures (heure de la chambre), heure à laquelle le jeu commence.
- 4 Chaque joueur fait tourner la roue au dos du réveil. Le premier joueur qui s'arrête dans le rouge joue le premier.



## LE JEU



Quand vient ton tour, fais tourner la roue. Si tu t'arrêtes sur une couleur, déplace-toi jusqu'à la prochaine case libre de la même couleur. Par exemple, si tu as obtenu "jaune", déplace ton pion jusqu'à la prochaine case "jaune" libre. Si quelqu'un est déjà sur cette case, ou s'il n'y a plus de case jaune avant la prochaine pièce place directement ton pion dans la prochaine pièce.



## CASES AVEC UNE FLECHE MULTICOLEURE

A l'entrée de chaque pièce, il y a une case avec une flèche multicolore. Si cette case est de la même couleur que celle que tu as obtenue à la roue, va jusqu'à cette case et entre dans la pièce.



## CASES ZZZ

Si tu t'arrêtes sur cette case de la roue - réveille-toi ... ton personnage s'est endormi. Tu ne peux pas déplacer ton pion et tu dois attendre le tour suivant pour lancer la roue à nouveau.



Si tu es le premier joueur à rentrer dans une pièce, déplace les mains du réveil jusqu'à l'heure indiquée dans la pièce. Par exemple, quand tu arrives dans la salle de bains, mets les mains du réveil sur 8 heures et annonce à haute voix la nouvelle heure pour que tous les autres joueurs sachent ce qu'ils devraient être en train de faire !