



Cendrillon La pantoufle magique

Avec lumière
Et musique

But du jeu :

Tu souhaites être la véritable et unique Cendrillon du bal ? Tu dois alors rassembler les 5 cartes différentes qui te permettront d'être prête pour le bal. Mais attention, tu ne peux retourner ces cartes qu'avec l'aide de la Fée ! Une fois que tu auras réuni l'invitation, le carrosse, les chevaux, le laquais & le cocher, ainsi que la robe, tu seras la véritable Cendrillon du bal !

Le jeu :

Attention ! Les cartes et le plateau de jeu se trouvent derrière le carton dans la boîte. Ouvre la boîte et tu les trouveras.

Sous le coussin, tu trouveras un commutateur marche/arrêt. Mets le commutateur sur « on » et place le coussin au milieu du plateau de jeu.

Les joueuses choisissent l'une après l'autre une figurine de Cendrillon. Chaque pied a une couleur différente. Pose ta Cendrillon sur la case de départ avec la flèche. Trie ensuite les cartes en 5 piles et pose ces 5 piles à côté du plateau de jeu. Pose les cartes de manière à ce que les illustrations qui correspondent aux illustrations figurant sur le plateau, soient visibles. Chaque pile de cartes comporte donc 4 cartes.

La joueuse qui fêtera son anniversaire en premier, peut commencer. Lorsque c'est à ton tour de jouer, tu lances ton dé et déplaces ta Cendrillon dans le sens de la flèche qui figure sur la case de départ.

- Si tu arrives sur une case qui correspond à une carte, tu peux alors prendre cette carte (sauf si tu l'as déjà). Pose la carte devant toi, avec l'illustration qui figure sur le plateau tournée vers le haut. Si tu as déjà la carte qui correspond à cette illustration, alors tu n'as pas le droit de la prendre et c'est à la joueuse suivante de jouer.
- Si tu arrives sur une case où se trouve la Fée, tu appuies alors sur la pantoufle : si les lumières scintillent et tu entends un joyeux tintement de clochettes, alors tu peux retourner une carte que tu as déjà. D'un coup de baguette magique, la carte est ainsi « métamorphosée » en l'un des personnages ou accessoires dont Cendrillon a besoin pour le bal.

Il peut néanmoins arriver que tu ne voies pas de lumière lorsque tu appuies sur la pantoufle, et que tu n'entendes pas les clochettes tinter, mais plutôt les 12 coups de minuit retentir ! Dans ce cas, tu n'as pas le droit de retourner la carte et c'est à la joueuse suivante de jouer.

- Si tu tombes sur la case départ, tu as le droit de jeter une nouvelle fois le dé.
- Si tu arrives sur une case où se trouve la Cendrillon d'une autre joueuse, tu avances alors d'une case ; si cette case est également occupée, tu continues à avancer d'une autre case, et ainsi de suite.

La joueuse qui a réussi la première à rassembler l'invitation, le carrosse, les chevaux, le laquais & le cocher ainsi que la robe, est la véritable Cendrillon du bal !



Contenu:

- 1 pantoufle sur un coussin (avec lumière et musique).
- 1 plateau ; 4 figurines de Cendrillon ; 1 dé ; 20 cartes :
 - 4 cartes avec une enveloppe / invitation
 - 4 cartes avec une citrouille / carrosse
 - 4 cartes avec 4 souris / 2 chevaux
 - 4 cartes avec Major et Bruno / Laquais et cocher
 - 4 cartes avec Cendrillon comme servante / Cendrillon dans sa robe de bal



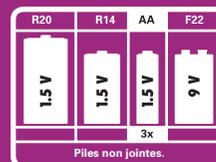
PILES

Suivez les instructions que vous trouvez sur l'emballage des piles que vous avez achetées. Insérez des piles neuves de 1.5 V dans le compartiment, en les positionnant dans le bon sens.

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours à un adulte de t'aider à recharger les piles rechargeables.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utilisez que des piles de 1,5 V du même type que recommandé.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes du support des piles.

Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

www.jumbo.eu



02405