

LE JEU

A ton tour, fais tourner la roulette et suis les instructions suivantes :

- Si l'aiguille s'arrête sur une couleur, déplace ton pion sur la première case libre de cette couleur sur le plateau. Si cette case est occupée, avance ton pion jusqu'à la prochaine case libre, même si c'est la case multicolore.
- Si l'aiguille s'arrête sur l'étoile violette, déplace ton pion sur la case précédant celle du joueur en tête.

Regarde maintenant la case occupée par ton pion et suis les instructions suivantes en conséquence.

- Si ton pion se trouve sur une case de couleur sans illustration, tu es sauvé jusqu'à ton prochain tour.
- Si ton pion s'arrête sur une case de couleur comprenant une illustration, regarde tes cartes. Si l'une d'elles correspond à l'illustration du plateau, tu es sauvé jusqu'à ton prochain tour. Sinon, appuie sur le réveil de Donald autant de fois que l'indique la case sur laquelle tu te trouves. Si l'alarme réveille Donald, pas de chance ! Tu retournes à la case départ. Si l'alarme ne sonne pas, ouf ! tu es sauvé et laisses ton pion sur cette case. C'est au joueur suivant de jouer.

LE GAGNANT

Lorsque, vers la fin de ton parcours, tu fais tourner la roulette et qu'il n'y a plus aucune case de la couleur indiquée par la roue, déplace ton pion sur la case multicolore. Cela signifie que tu as atteint le réfrigérateur et que tu as gagné la partie !

RANGEMENT DU JEU

Pour ranger le jeu dans la boîte, il suffit de retirer la tête du lit en appuyant sur le bouton situé sous le lit.

MB
JEUX

© Disney.
Jeu © 1999 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A., Saviole 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.

12813297101



RÉVEILLE PAS DONALD!





Illustration 1



Illustration 2



Illustration 3

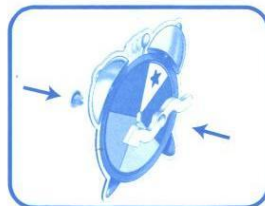


Illustration 4

CONTENU

1 figurine Donald, 1 lit de Donald (en 2 parties),
1 bonnet de nuit pour Donald, 1 plateau de jeu,
1 roulette, 1 flèche (2 parties), 4 pions : les neveux
de Donald (Riri, Fifi, Loulou et Zaza), 4 supports de
pions, 16 cartes, 1 feuille d'autocollants.

ASSEMBLAGE

1. Détache tous les éléments de carton de leur support.
2. Fixe les neveux de Donald à leur support, comme
indiqué sur l'illustration 1.
3. Colle l'autocollant "réveil" sur le réveil, les
autocollants "drap" et "oreiller" sur le lit et l'autocollant
"couverture" à l'emplacement indiqué sur le lit.
4. Il faut maintenant assembler le lit de Donald,
fixe la tête de lit, comme indiqué sur l'illustration 2.
5. Mets Donald au lit, en l'insérant dans l'encoche, au
milieu du lit, comme indiqué sur l'illustration 3. Pour que
Donald soit installé confortablement, il faut que ses bras
soient posés sur la couverture. N'oublie pas de lui mettre
son bonnet de nuit, avant de le glisser dans son lit, jusqu'à
ce que sa tête repose sur l'oreiller.
6. Fixe la flèche à la roulette, comme indiqué sur
l'illustration 4.
7. Enfin, positionne le lit ainsi constitué sur le plateau
de jeu, comme indiqué sur l'illustration 5.



Illustration 5

BUT DU JEU

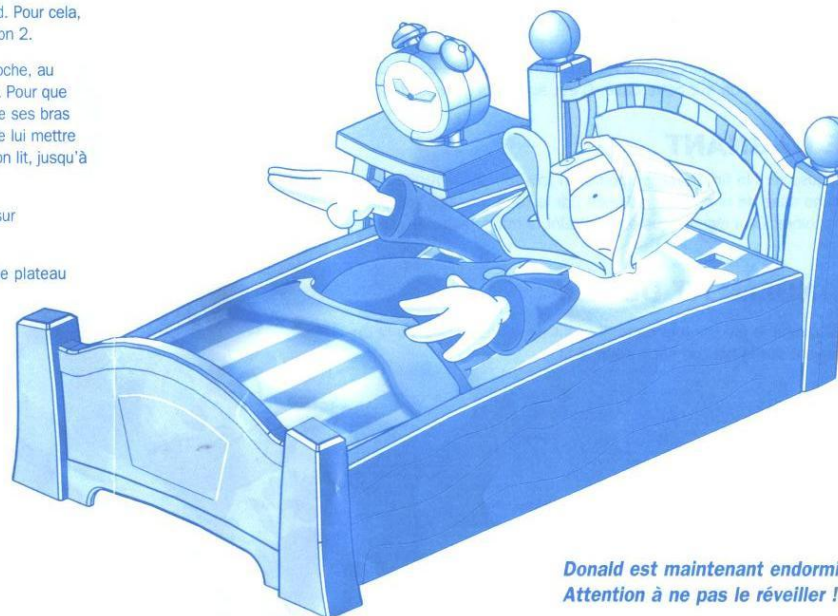
Etre le premier joueur à atteindre le réfrigérateur, sans bien sûr
réveiller Donald !

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit un pion d'une couleur (Riri, Fifi, Loulou ou Zaza)
qu'il place sur la case départ de la même couleur.

Mélange les cartes et réparties de façon équitable entre chacun des joueurs.
Si vous n'êtes que 3, distribue 5 cartes à chacun d'entre vous et mets-en 1 de côté.

Le joueur le plus jeune commence la partie qui continue dans le sens des aiguilles
d'une montre.



*Donald est maintenant endormi.
Attention à ne pas le réveiller !*