

COMMENT ON JOUE ?

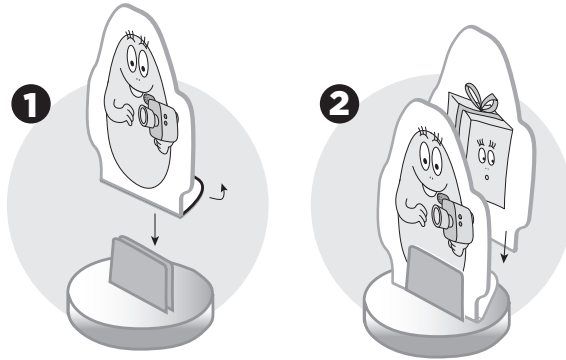
But du jeu

Arriver à récupérer tous les cadeaux et à les rapporter à la maison avant l'arrivée de Barbapapa et Barbamama.

Préparation de la partie

Placez le plateau sur la table et posez les décors debout à côté des points rouges du plateau correspondant à chacun d'entre eux. Mettez la maison des Barbapapas au bout du chemin, face maison visible.

Placez les Barbabébés sur leur socle en montrant leur forme réelle et posez-les devant la maison. Placez ensuite le pion de Barbapapa et Barbamama au début du chemin.



Une fois cela fait, répartissez les cadeaux entre les quatre décors du plateau (village, château, montagne et forêt) de façon à ce qu'il n'y en ait pas plus de deux sur chacun (2-2-2-1). Les cadeaux doivent être placés avec la face montrant leur contenu vers le bas. Ils pourront toutefois être placés avec la face de leur contenu visible lors de partie avec des joueurs plus petits, afin de leur faciliter le jeu.

Lorsque tout est prêt, le plus jeune joueur commence la partie.

Tour de jeu

À son tour, le joueur lance d'abord le dé de mouvement pour déplacer les Barbabébés vers les cadeaux. Tous les joueurs peuvent déplacer n'importe quel Barbabébé.

Dé de mouvement des Barbabébés



Chiffre

S'il obtient un chiffre, le joueur doit déplacer le Barbabébé de son choix d'autant de cases qu'indiqué par le dé. Les Barbabébés ne peuvent traverser le chemin de Barbapapa et Barbamama que derrière eux afin de ne pas être vus.

Lorsqu'un Barbabébé atteint une case contenant un cadeau, il le retourne et, si c'est le sien, il le prend et le place entre les deux épaisseurs de son pion. Chaque Barbabébé ne peut récupérer que son cadeau. Si ce n'est pas le sien, il le repose là où il était face cachée.

Le verso de chaque jeton cadeau indique à quel Barbabébé il correspond :



Quand un Barbabébé trouve son cadeau, il doit rentrer à la maison avec lui avant l'arrivée de Barbapapa et Barbamama.



Étoile

S'il obtient une étoile, le joueur doit lancer le dé de mouvement de Barbapapa et Barbamama.

Dé de mouvement de Barbapapa et Barbamama

Le dé de mouvement de Barbapapa et Barbamama présente différents types de faces. Certains résultats permettent de les déplacer eux, mais d'autres offrent des mouvements spéciaux aux Barbabébé :



Chiffre

S'il obtient un chiffre, il avance Barbapapa et Barbamama sur le chemin, du nombre de cases indiqué. S'ils arrivent à la maison avant que tous les Barbabébé ne soient rentrés avec leurs cadeaux, la fête surprise est ratée et les joueurs perdent la partie.



Fleur

S'il obtient une fleur, le joueur peut déplacer le Barbabébé de son choix jusqu'à la prochaine case avec une fleur. Cela lui permet de traverser devant Barbapapa et Barbamama sans être vu. Gardez à l'esprit que la maison est située sur une case avec une fleur, cela vous sera utile sur le chemin du retour.

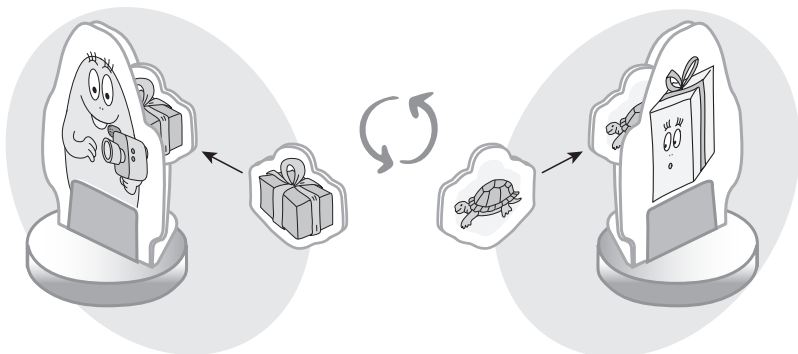


Symbole Barbapapa

S'il obtient ce symbole, l'un des Barbabébé peut sauter directement sur la case de son choix. Ce mouvement permet également de traverser le chemin devant Barbapapa et Barbamama.

Une fois son tour terminé, la main passe au joueur situé à sa droite.

Lorsqu'un Barbabébé trouve son cadeau, il doit rentrer avec à la maison. À l'arrivée, on inverse les 2 parties de sa silhouette de manière à ce qu'elle prenne la forme d'un gros paquet avec un nœud et on place à l'intérieur l'objet qu'il offrira à Barbapapa.



Fin de la partie

La partie se termine lorsque les joueurs parviennent à ramener tous les Barbabébés avec leurs cadeaux respectifs avant que Barbapapa et Barbamama n'arrivent à la maison. Lorsque le dernier enfant est rentré, on retourne la silhouette de la maison pour montrer le gâteau et Barbapapa et Barbamama avancent jusqu'à elle pour retrouver leurs enfants et fêter l'anniversaire de Barbapapa.

Mais s'ils arrivent à la maison avant que tout le monde ait réussi à revenir avec son cadeau, la fête surprise est ratée et tous les joueurs perdent la partie.



ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.
PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ
CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN. LE CONTENU DE CE
JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.



© 2020 Alice Taylor & Thomas Taylor ALL RIGHTS RESERVED



CE FABRIQUÉ EN ESPAGNE PAR EDUCA BORRAS, S.A.U.
OSONA, 1 · 08192 SANT QUIRZE DEL VALLÈS
(BARCELONE) ESPAGNE

www.educaborras.com



19062



EP899_00_19062