

GIRAF'FUN

C'EST
MOI QUI VAIS
GAGNER ?



Notice à conserver.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China.

©2015 MEGABLEU, France. Tous droits réservés.



MEGABLEU

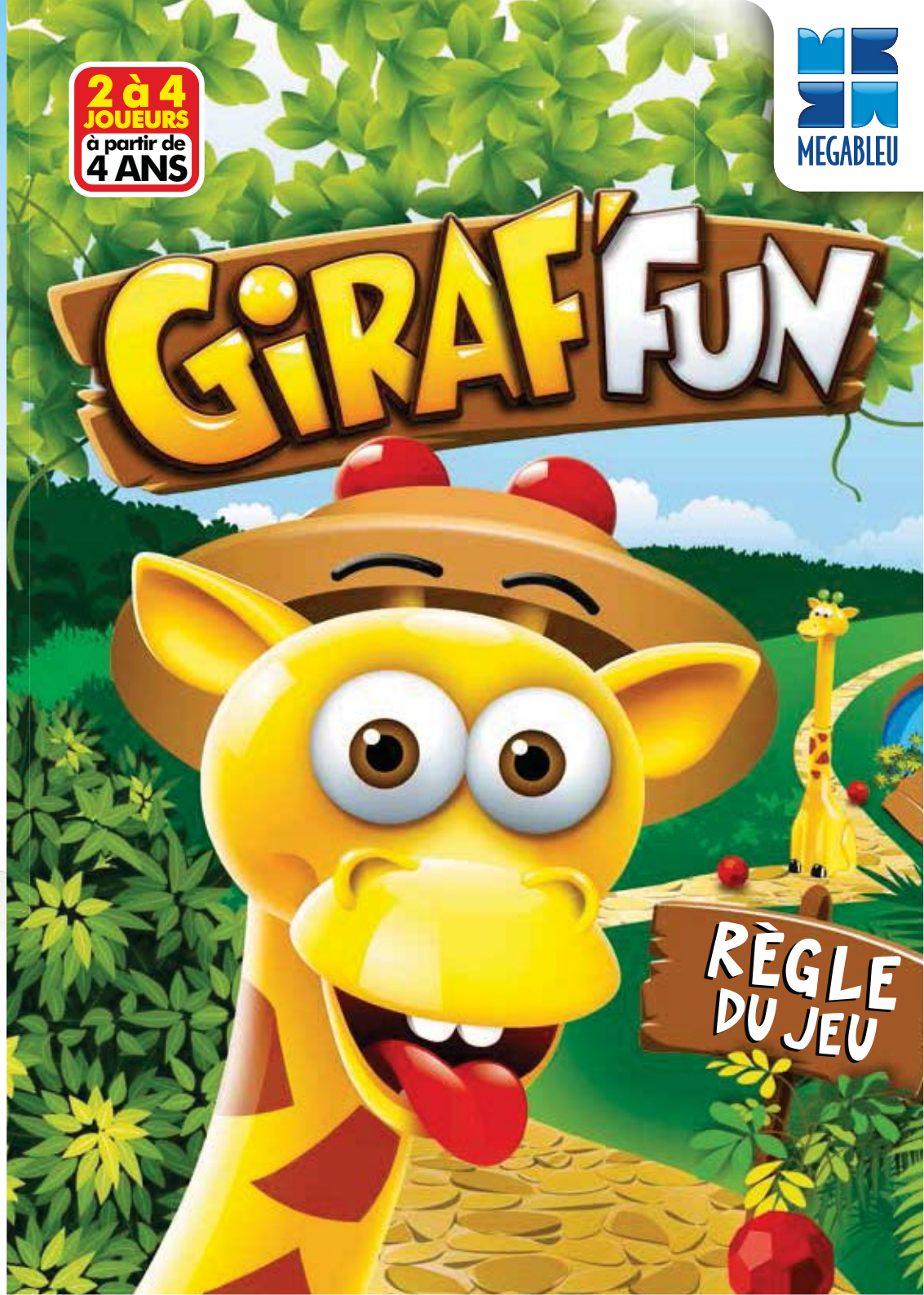
Z.I. La Beaugeardière
61190 Randonnai - France
Tél. : +33 (0)2 33 85 25 00

www.megableu.com

2 à 4
JOUEURS
à partir de
4 ANS

ME
MEGABLEU

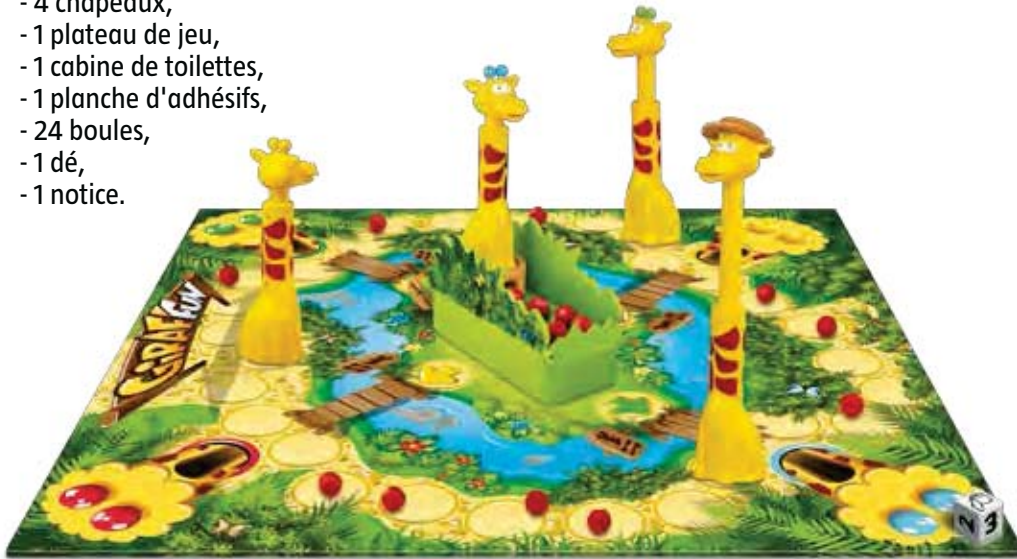
GIRAF'FUN



RÈGLE
DU JEU

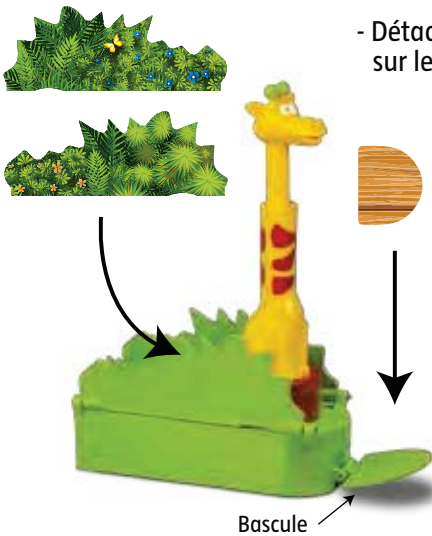
CONTENU :

- 4 girafes au cou extensible,
- 4 chapeaux,
- 1 plateau de jeu,
- 1 cabine de toilettes,
- 1 planche d'adhésifs,
- 24 boules,
- 1 dé,
- 1 notice.



PRÉPARATION DU JEU :

- Détachez les **adhésifs de la planche** pour les positionner sur les 2 abattants et la bascule des toilettes.
- Enfoncez le **carré** derrière la cuvette en appuyant dessus pour le bloquer.
- Mettez les 2 abattants en **position verticale**.
- Placez les toilettes à l'**emplacement indiqué** au centre du plateau.
- Placez les **4 chapeaux** sur les 4 cases avec flèche de couleur situées sur l'île.
- Chaque joueur choisit une girafe et la place dans la maison correspondant à sa couleur située à l'un des **quatre coins** du plateau.
- Positionnez au choix les 24 boules dans 24 des 28 **trous** du plateau.



BUT DU JEU :

Être le premier joueur à ramener sa girafe avec son chapeau à la maison.

PRINCIPE DU JEU :

Déplacement de la girafe

Le plus jeune joueur commence et lance le dé (le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre).


Si le dé indique un chiffre (**1, 2, 3** ou **4**), il avance sa girafe sur le plateau du nombre indiqué.


Remarques : Il peut déplacer sa girafe dans la direction de son choix : vers la droite ou vers la gauche. Quand une case est déjà occupée, la girafe se place sur la première case libre qui est juste derrière.

Si sa girafe arrive sur une case avec une boule, elle **avale** la boule en appuyant dessus ; son cou **grandit** alors d'un niveau.

Remarque : quand sa girafe aura absorbé 6 boules, elle ne pourra plus en avaler car elle sera à sa hauteur maximum ; les boules doivent donc rester dans les trous sur le plateau et la girafe se place sur la première case vide juste derrière.

Passage aux toilettes

Si le dé indique , le joueur pose sa girafe **sur la cuvette** des toilettes et lance une seconde fois le dé :

- si le dé indique un chiffre, le joueur appuie sur la tête de sa girafe pour **expulser** le nombre de boules indiqué par le dé. Le joueur repositionne ensuite sa girafe sur le parcours où elle était avant d'aller aux toilettes et le tour passe au joueur suivant.
- si le dé indique , il enlève sa girafe de la cuvette et la place sur la **bascule** pour faire **exploser** les toilettes !

Les boules sont ainsi éjectées et les joueurs les attrapent pour les remettre dans les **trous libres** du plateau, où ils veulent.

Le joueur repositionne ensuite sa girafe sur le parcours où elle était avant d'aller aux toilettes et le tour passe au **joueur suivant**.

Le chapeau

Dès qu'une girafe a réussi à avaler **6 boules** (son cou est à sa hauteur maximale), elle va sur l'île, sur la case de sa couleur **devant le pont** ; le joueur prend le chapeau et le pose sur la **tête** de sa girafe. Dès son prochain tour, en partant de cette case, il devra regagner le plus vite possible sa maison en déplaçant sa girafe sur le parcours à l'aide du dé.

Remarque importante : lorsque la girafe d'un joueur porte le chapeau, elle ne peut plus le perdre. Par contre, elle peut être obligée d'aller aux toilettes et éliminer des boules, ce qui lui fera perdre du temps.

LE GAGNANT :

C'est le premier joueur qui ramène sa girafe à la **maison** avec le chapeau sur sa tête. En **récompense**, il a le droit de faire exploser les toilettes en allant sur la bascule.

