



#30 327

Garobouc



#30 327

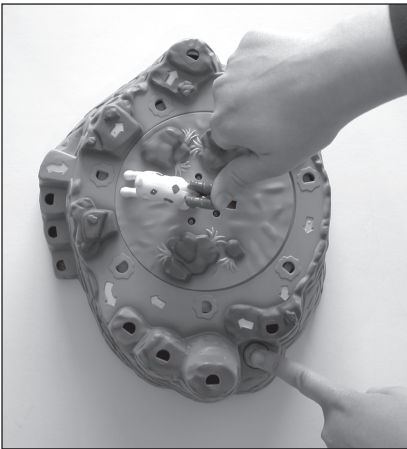
Contenu du jeu

Le plateau avec le bouc sur la montagne,
8 figurines (4 grimpeurs et 4 grimpeuses),
une roue avec 5 cases

Notice de Montage

POUR ARMER LE MECANISME :

Sur le plateau, pour armer le mécanisme, il faut appuyer sur le bouton vert, pousser le bouc en arrière et tourner doucement la plate-forme où il se trouve, dans le sens des aiguilles d'une montre, afin de comprimer le ressort. Puis, pour activer le bouc, il suffit d'appuyer de nouveau sur le bouton vert.



© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem

© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

www.goliathgames.nl

Ce jeu est déconseillé pour les enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés.

Risques d'étouffement. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure.

Photos non contractuelles : les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

©2003 Jim Winslow and Brad Ross. Fabriqué sous le licence de Michael Kohner Corporation.





#30 327

Garobouc



#30 327

Règle du jeu

BUT DU JEU

Tu gagnes la partie si tu es le premier joueur à positionner tes deux grimpeurs en haut de la montagne après avoir effectué le parcours du Garobouc.

DEBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit deux grimpeurs de la même couleur et les place à côté de la montagne au pied du parcours, puis, arme le mécanisme. La roue doit être posée à un endroit accessible à tout le monde.

DEROULEMENT DU JEU

Chacun à leur tour, en commençant par le plus jeune, les joueurs tournent la roue et

a) avancent leur grimpeur de 1, 2 ou 3 cases non occupées en suivant les flèches s'ils tombent sur la case 1, 2 ou 3.

b) reculent leur grimpeur le plus avancé sur la case non occupée la plus proche s'ils tombent sur la case "en arrière".

c) ou appuient sur le bouton vert pour activer le mécanisme s'ils tombent sur la case « Garobouc » et si au moins 3 des 7 cases entourant le bouc sont occupées par des grimpeurs. S'il y a moins de 3 cases occupées, le joueur doit retourner la roue.

Lorsqu'un grimpeur est expulsé hors de la montagne, il doit retourner à la case départ.

Lorsqu'un grimpeur parvient en haut de la montagne, il est alors arrivé au bout et doit sortir de la montagne.

A chaque fois que le bouc a été déclenché, il est nécessaire de réarmer le mécanisme comme indiqué ci-dessus (chapitre « Pour armer le mécanisme »).

PRECISION

Il est impératif de faire rentrer le deuxième grimpeur sur la montagne avant de continuer à déplacer le premier et, tout au long de la partie, les joueurs doivent toujours faire avancer le grimpeur qui est le plus en arrière dans le jeu.

PRECAUTIONS

Il est recommandé de ne pas garder votre visage près des grimpeurs lorsque le bouc est activé.

POUR REMPORTER LA PARTIE, IL FAUT ETRE LE PREMIER JOUEUR A AVOIR SES DEUX GRIMPEURS EN HAUT DE LA MONTAGNE.