

PRÉCISIONS :

- Les enfants de plus de 6 ans doivent collecter 4 aliments pour gagner.
- En cas de difficulté, les plus jeunes peuvent jouer sans la pince.
- Respecter les étapes 1, 2 et 3 permet de placer la grille sans avoir à forcer. Dans le cas contraire, vous risquez d'appuyer trop fort sur l'encoche située à côté de l'interrupteur ce qui aura pour effet de bloquer le pivot en position haute. Pour remédier à cette situation, il suffit d'enfoncer la grille dans les 2 encoches opposées à la première. Vous entendrez alors un « clic » qui vous indiquera que le picot est libéré.



© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.

Informations à conserver. Fabriqué en Chine. www.goliathgames.com

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

Pendant la partie, garder le visage à distance de la grille.

Un jeu *Les Fées Hilares*

33063010-V05-0523



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

BARBECUE PARTY



Règle
du jeu





C'EST L'HEURE DE LA BARBECUE PARTY !
MAIS À LA SURPRISE GÉNÉRALE, FAIRE GRILLER SES ALIMENTS
VA S'AVÉRER PLUS COMPLIQUÉ QUE PRÉVU !
TRÈS CHATOUILLEUX, NOTRE AMI BARBECUE CATAPULTE
LES GRILLADES DANS LES AIRS AU MOINDRE FAUX PAS !

CONTENU :

Le barbecue et sa grille sauteuse, 16 aliments (2 cuisses de poulet, 2 saucisses, 2 poissons, 2 brocolis, 2 tomates, 2 poivrons, 2 épis de maïs, 2 champignons), 1 pince, 1 flèche et son support, 1 planche d'autocollants et la règle du jeu.

BUT DU JEU :

Être le premier joueur à remporter 3 aliments.

MISE EN PLACE :

Avant la première partie, placer les autocollants sur les aliments et le barbecue.
Enfiler les embouts antidérapants au bout de la pince (voir illustration au dos).
Placer le barbecue sur une table bien stable ou une surface plane.
Conserver les 16 aliments et la roulette à portée de main. Ils forment la réserve.



1. Placer l'interrupteur du barbecue sur la position 0. Enfoncer le picot central. Il doit rester en position basse.



2. Poser *délicatement* la grille en alignant les 3 pattes dans leurs encoches.



3. Placer *délicatement* l'interrupteur en position 1, la partie peut commencer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur qui imite le mieux le cri d'une saucisse sur le barbecue commence la partie. Elle se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour fait tourner la flèche de la roulette puis effectue l'action requise.



- Si l'aliment indiqué par la flèche *n'est pas sur le barbecue*. Le joueur le prend dans la réserve et le pose délicatement sur le barbecue à l'aide de la pince *sans faire sauter la grille*.



- Si l'aliment indiqué par la flèche est *déjà sur le barbecue*, il est cuit ! Le joueur essaye de l'attraper avec la pince *sans faire sauter la grille*. S'il y parvient, il le garde et le pose devant lui.



- Si la flèche pointe un aliment qui *n'est plus disponible sur la grille ou dans la réserve*, sélectionnez le suivant sur la roulette (dans le sens horaire).

Oups ! La grille vient de sauter ?

Le joueur qui fait sauter la grille pendant son tour repose l'aliment qu'il tentait d'attraper dans la réserve. Même chose pour tous les aliments qui étaient sur le barbecue.

Comme le barbecue est facétieux et qu'il n'aime pas les chatouilles, il fait perdre un tour à ce joueur... Qui en plus devra attendre son tour perché sur 1 pied !

On réenclenche la grille pour commencer un nouveau tour.

Note : les enfants de 4 ans et ceux qui sont encore en train d'acquérir la motricité fine sont autorisés à utiliser les doigts à la place de la pince.



FIN DE LA PARTIE :

Le premier joueur à avoir remporté 3 aliments gagne la partie.