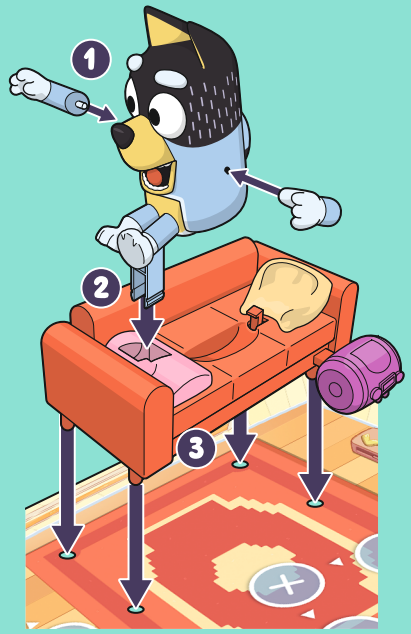
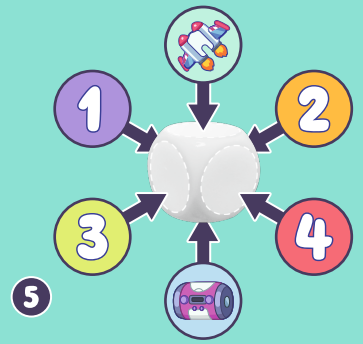
ASSEMBLAGE

1. Insérer les bras de papa dans les emplacements prévus à cet effet.
2. Insérer la goupille des jambes de Papa dans le trou du canapé jusqu'à ce qu'elle s'enclenche.
3. Placer le canapé dans les encoches correspondantes du plateau, en prenant soin que le canapé soit tourné vers la pièce.
4. Placer les personnages sur leurs socles.
5. Coller les autocollants sur le dé comme indiqué.







ASTUCE ! Pour ranger le jeu dans sa boîte, retirer Papa du canapé et ranger les deux pièces séparément.

© 2026 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Fabriqué en Chine www.goliathgames.com

BLUEY (word mark and character logos) are trade marks of Ludo Studio Pty Limited and are used under licence. BLUEY logo © Ludo Studio Pty Limited 2018. Licensed by BBC Studios. BBC is a trade mark of the British Broadcasting Corporation and is used under licence. BBC logo © BBC 1996

FSC FPO FSC® # TBC

FR NOTICE D'INSTRUCTIONS

BBC STUDIOS

Attention. 0-3 Petits éléments. Danger d'étouffement.

938345

938345.0-10-v02-2604

Sshh... RÉVEILLE PAS PAPA !®

BLUEY

RÈGLE DU JEU



MISSION PAVLOVA : ATTEINS LE GÂTEAU SANS RÉVEILLER PAPA !

4+ 2-6

Goliath



OH, REGARDE ! IL Y A UN BON GÂTEAU DANS LA CUISINE, MAIS ATTENDS, PAPA DORT SUR LE CANAPÉ ... NOUS ALLONS DEVOIR NOUS FAUFILER DEVANT PAPA POUR ESSAYER D'EN PRENDRE UNE PART, CHUT, NOUS DEVRONS ÊTRE DISCRETS POUR QU'IL NE SE RÉVEILLE PAS ! ALLONS-Y !

CONTENU

1 canapé, 1 Papa, 1 plateau de jeu, 15 jetons bruit,
6 personnages, 6 socles, 1 dé, 1 journal, 1 planche d'autocollants

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre le gâteau sans réveiller Papa !

MISE EN PLACE

1. Préparer le dé, les figurines et Papa en suivant les instructions d'assemblage au dos de la règle du jeu.
2. Chaque joueur choisit un personnage et le place sur la case de départ du plateau de jeu.
3. Mélanger les jetons et les placer face cachée sur le plateau de jeu sur les cases marquées d'un X. Mettre de côté tous les jetons inutilisés.
4. Mettre Papa en position de sommeil en l'enfonçant sur le canapé jusqu'à ce qu'il s'enclenche.
5. Placer le journal sur son ventre.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le joueur qui ronfle le plus fort commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À ton tour, lance le dé et avance ton personnage du nombre de cases indiqué.
  - Si le dé montre la boombox, appuie une fois sur la boombox devant le canapé de Papa.
  - Si le dé montre un jetpack, avance ton personnage jusqu'à la case située devant le joueur le plus avancé sur le plateau. Si tu es le plus avancé, relance le dé.
- Si ton personnage arrive sur un jeton face cachée, retourne-le. Oh non, tu as fait du bruit ! Appuie sur la boombox le nombre de fois indiqué sur le jeton puis retire le jeton du plateau et mets-le de côté.

OH NON ! PAPA S'EST RÉVEILLÉ !



OUPS ! Tu t'es fait prendre ! Si Papa se redresse sur le canapé, retourne à la case départ. Puis remets papa en position. Ton tour est terminé.

OUF ! PAPA DORT TOUJOURS !

Si papa ne se réveille pas, rien ne se passe et la partie continue normalement.



REMARQUE : Si ton déplacement se termine sur une case occupée par un autre joueur, avance ton pion jusqu'à la prochaine case libre du plateau.

FIN DE LA PARTIE



Le premier joueur qui atteint la pavlova gagne !

