

CACHE Mouche™



RÈGLE DU JEU



6+



3-5



15
MIN





ENFILE TA PAIRE DE LUNETTES GRENOUILLE ET TIENS-TOI PRÊT !

ATTENTION ! QUAND TES PAUPIÈRES SE FERMENT,
LA MOUCHE EN PROFITE POUR CHANGER DE Gobelet.

CONTENU :

1 paire de lunettes grenouille, 4 gobelets, 10 mouches,
1 planche de stickers, la règle du jeu.

BUT DU JEU :

Retrouver sous quel gobelet se cache la mouche
afin d'en remporter le plus possible.

MISE EN PLACE :

Le joueur ayant la plus longue langue commence la partie.
Il place la paire de lunettes sur son front et devient la Grenouille.
Chacun des autres joueurs se munit d'un gobelet grenouille
et le pose sur la table, devant lui.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur assis le plus en face de la Grenouille
prend 1 mouche et la cache sous son gobelet.

La partie est sur le point de commencer,
la Grenouille place les lunettes devant ses yeux.
Attention, les paupières doivent être en position fermée.



Quand elle est prête, la Grenouille met ses lunettes en marche.
Les paupières vont s'ouvrir et se fermer de manière aléatoire.



La Grenouille va devoir deviner quel joueur cache la mouche.

Elle aura le droit de faire une annonce à tout moment,
mais seulement après que ses yeux se soient ouverts et fermés
3 fois **minimum**.

Les autres joueurs doivent compter à voix haute
"1", "2" puis "3" pour tenir le compte.

Pendant que la Grenouille a les paupières closes, les autres joueurs se passent la mouche.

Pour cela, ils font glisser leur gobelet devant un autre joueur avant de
le soulever et, ainsi, libérer la mouche. Le joueur qui reçoit la mouche doit vite
la cacher entièrement sous son gobelet avant de pouvoir s'en débarrasser à son tour.

**Il faut, bien-sûr, éviter de passer la mouche quand les yeux de la Grenouille
sont ouverts... au risque de se faire prendre.**

Quand elle pense savoir qui possède la mouche, la Grenouille fait une annonce.
Elle déclare à voix haute "je croa que la mouche est sous le gobelet **bleu**"
(ou **vert** ou **rouge** ou **jaune**).

✓ - Si elle a raison, elle remporte la mouche et la range dans sa poche.
Le tour est fini.

✗ - Si elle s'est trompée, la mouche reste en jeu. Le tour est fini.

La Grenouille passe alors les lunettes à son voisin de gauche
et prend le gobelet en échange.

La nouvelle Grenouille enfle les lunettes et la partie peut reprendre.

FIN DE LA PARTIE :

Une fois la dernière mouche remportée, on fait les comptes pour savoir qui en a gagné le plus.



PRECISIONS :

- On joue avec 1 seule mouche à la fois.
- La Grenouille doit attendre que ses paupières se referment au moins 3 fois avant de pouvoir faire une annonce.
- Si, au bout de 60 secondes, la Grenouille n'a pas fait d'annonce, elle passe son tour.
- Il est interdit de faire du bruit exprès pour empêcher la Grenouille d'entendre.
- Il est interdit de conserver continuellement la mouche sous son gobelet sans la passer.
- Pour un meilleur confort, réglez la longueur de l'élastique afin qu'il corresponde bien à votre tour de tête.

INSTALLATION :



© 2015 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

© 2015 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.
Fabriqué sous licence de Seven Towns Ltd. Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Photos non contractuelles. Les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine. Ce jeu fonctionne avec une pile alcaline AAA LR03 (non fournie). Le remplacement des piles et accumulateurs doit être effectué par un adulte en respectant les consignes ci-dessous. Ouvrir le compartiment à piles à l'aide d'un tournevis. Insérer 1 pile LR03 en respectant la polarité. Refermer le couvercle à l'aide d'un tournevis (ne pas serrer trop fort). Les piles ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les différents types de piles ou accumulateurs ne doivent pas être mélangés. Les différents types de piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Utiliser uniquement le type de piles recommandé. Retirer les piles du jouet si vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.

7039210-v9-0415



Ce symbole indique que ce produit ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères. Vous devez le déposer dans un lieu de ramassage prévu à cet effet, par exemple, un site de collecte officiel des équipements électriques et électroniques (EEE) en vue de leur recyclage ou un point d'échange de produits autorisé qui est accessible lorsque vous faites l'acquisition d'un nouveau produit du même type que l'ancien. Toute déviation par rapport à ces recommandations d'élimination de ce type de déchet peut avoir des effets négatifs sur l'environnement et la santé publique car ces produits EEE contiennent généralement des substances qui peuvent être dangereuses. Parallèlement, votre entière coopération à la bonne mise au rebut de ce produit favorisera une meilleure utilisation des ressources naturelles. Pour obtenir plus d'informations sur les points de collecte des équipements à recycler, contactez votre mairie, le service de collecte des déchets, le plan DEEE approuvé ou le service d'enlèvement des ordures ménagères.

ATTENTION !



Visitez notre site :

www.jeux-goliath.com