

# Go Teddy Go



Un amusant jeu de dé et de cache-cache

Jeux Ravensburger® n° 21 811 0

Un amusant jeu de parcours  
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 7 ans

Auteur : Ladislav Mares  
Illustrations : Joachim Krause  
Design : DE Ravensburger

Quatre bandes d'ours errent dans la forêt et jouent à cache-cache. Mais pas si facile de trouver une cachette. Peut-être réussiront-ils avec votre aide ?

À vos ours ! Prêts ? Partez !

## Contenu :

12 ours de 4 couleurs différentes  
1 plateau de jeu  
1 planche de jeu  
1 dé Couleurs  
1 module sonore



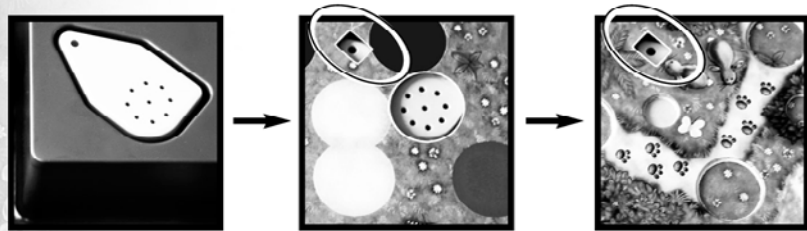
## Le but du jeu

consiste à faire disparaître le premier ses trois ours dans les cachettes.

Ravensburger

## Préparation :

Avant la première partie, évider soigneusement le plateau et la planche de jeu. Placer le module sonore dans le compartiment du calage. Poser d'abord la planche de jeu avec les points de couleurs dans le calage. La recouvrir avec le plateau, comme indiqué sur la photo ci-dessous. Important : Veiller à ce que le petit trou rectangulaire soit disposé à chaque fois sur le module sonore.



## Le plateau de jeu :

Sous les cases du plateau entourées de pierres se trouvent des cachettes dans lesquelles disparaissent les ours. Poussez lentement le plateau d'un bord à l'autre. Vous voyez alors

des trous qui apparaissent, puis disparaissent si vous continuez de pousser. Le déplacement du plateau déclenche autre chose : vous entendez le rire d'un ourson, content d'avoir trouvé une cachette.

**Les cases Départ :** À chaque coin du plateau se trouve une case entourée d'un trait de couleur. La couleur du contour indique le point de départ de chaque ours. Par exemple, le joueur qui a les ours bleus part de la case entourée de bleu pour trouver sa cachette.

## Le jeu commence

Chaque joueur choisit trois ours d'une couleur et les pose devant lui. Pour les débutants, il est préférable de commencer avec deux ours ; c'est plus facile. Le plus jeune joueur commence. Il lance les dés et déplace l'un de ses ours à partir de sa case Départ en suivant les traces de pas.



**Le dé :** indique jusqu'à quelle couleur de case il peut se déplacer. S'il obtient « rouge », « bleu », « vert » ou « jaune », il se déplace simplement jusqu'à la prochaine case de la couleur correspondante. Il peut aussi s'agir de la case Départ. Si un ours atterrit sur une case déjà occupée, il continue jusqu'à la case suivante de la couleur correspondante. Si toutes les cases de cette couleur sont déjà occupées, le joueur passe son tour.



**Si le dé indique la tête d'ours,** le joueur a de la chance et a le choix entre :



1. pousser le plateau d'un bord à l'autre. Si l'un de ses ours se trouve sur une case Cachette, il disparaît immédiatement, avec, en cadeau, un bel éclat de rire. Bien entendu, il peut arriver qu'un ours adverse disparaisse également dans une cachette. Il faut donc bien réfléchir avant de pousser le plateau.

2. si aucun de ses ours ne se trouve déjà sur une case Cachette, il ne doit pas pousser le plateau. À la place, il peut placer l'un de ses ours sur une case Cachette libre ou occupée. Le joueur qui obtient une tête d'ours dès le départ peut placer un ours directement sur une case Cachette. Si la case Cachette est occupée, les deux ours échangent leurs places.

À chaque fois que vient son tour, le joueur peut décider s'il fait entrer un nouvel ours en jeu ou s'il déplace celui qui est déjà sur le plateau.

## Fin de la partie

Le premier joueur qui a caché sa bande d'ours remporte la partie.



## Normes générales sur l'utilisation des piles :

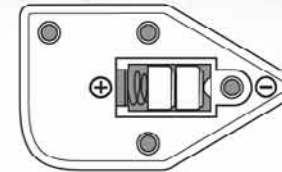
Veillez conserver ces informations pour toute référence ultérieure. La mise en place des piles est à réaliser exclusivement par un adulte.

- Utiliser uniquement le type de piles indiqué dans la notice ou de type équivalent.
- Utiliser uniquement des piles boutons 1,5V de type LR41.
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Placer les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- Remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- Retirer les piles usagées de l'appareil. Ne jamais utiliser de piles rechargeables.
- Ne jamais mélanger des piles salines avec des piles alcalines ou rechargeables.
- En cas d'inutilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Sortir les accumulateurs du jouet avant de les recharger.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.
- Toujours ramener les piles usagées (uniquement) dans un centre de tri.

4



Pour toute question, veuillez vous adresser à notre Service Consommateurs :



Jeux Ravensburger S.A.  
Service Consommateurs  
B.P. 60111 – F-60159 Méru Cedex  
Tél. : 0821 022 023  
(0,119 € TTC / min)



© 2006 Ravensburger Spielverlag GmbH

Distr. CH : Carlit+Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

