



entendras un petit clic). La figurine peut être enlevée pour être rangée.

Attention : ne place aucun autre objet que le baret sur la tête de papa.

### 3. Mise en route

Mets en route avec le bouton « on ». Papa dort, attention de ne pas le réveiller. Tu l'entends ronfler. Tu entendras aussi d'autres bruits quand il se réveille : le chat miaule, le chien aboie, le bébé pleure, un verre se casse et un son de klaxon retentit !

### But du jeu

Être le premier à arriver au frigo.

### Pour commencer

Chaque joueur choisit un pion de couleur. Mélanger les 16 cartes et les distribuer en nombre égal à chaque joueur (flusser da carte celles qui sont en trop). Garder ces cartes pancart pour le jeu. Place ton pion sur le fil de la même couleur. Les piles jaunes (comme elle et en tourne dans le sens des aiguilles d'une montre).

### Jouer

À ton tour, lance le dé. Il a 4 couleurs et 2 chiffres. Si tu as :

### Une couleur

Avance ton pion jusqu'à la prochaine case non occupée de cette couleur. Si la case est occupée, ton pion avance jusqu'à la prochaine case libre de cette couleur.

### Une étoile

Avance ton pion sur la case juste devant le joueur qui est le plus avancé (même si cela te fait gagner). Si tu es le joueur le plus avancé, relance juste le dé. S'il n'y a pas encore de joueur avancé d'une case.

Si tu tombe sur une case

### Avec un dessin et un chiffre

Vérifie les cartes. Si tu es le même dessin sur l'une de tes cartes, pas besoin d'ajouter sur le reel. Ton tour est fini.

Si tu n'es pas la carte correspondante, tu dois appuyer sur le reel autant de fois que le chiffre indiqué sur la case. Papa ne se réveille pas ? Soave ! Mais si tu l'as du bruit, papa se réveille ! Tu dois :

- 1 prendre la carte correspondante au dessin à celui qui le possède et
- 2 retourner sur le fil, à la case départ ! (mais une étoile peut te faire passer devant !)

Refaire papa dans son lit avec son bonnet sur les yeux. Au bout de quelques secondes, il va ronfler à nouveau.

### La case gagnante

Quand tu approches de la fin des cases et qu'il n'y a plus de cases de la couleur indiquée par le dé, place ton sur la case A. c'en est la première à arriver cette case gagne !

### N'oublie pas d'éteindre le jeu quand tu as terminé.

### Arrêt automatique

Pour économiser les piles, le jeu se met en veille automatiquement après environ 5 minutes de jeu continu sans que la figurine ne se réveille. Pour le remettre en marche, mettez sur « off » puis sur « on ».

### Problème de fonctionnement

Si le son ne marche pas correctement mettez sur « off » puis « on ». Si il n'y a pas d'amélioration changer les piles.

### Enlever les piles en cas de non utilisation prolongée du jouet.

Zet zijn slaappak op en druk op Pico en hij kan weer te liggen. Je zet een kleine horrel. Het figurkje kan verpluimd worden om het op te bergen.

Digetje : plaats enkel en alleen de slaopruits op het hoofd van papa.

### 3. De start

Smart het spel door op de knop « on » te drukken. Papa slaapt. Zorg ervoor dat je hem niet wakker maakt. Je hoort hem snorren. Meestal ook nog andere geluiden als hij het ontwaken: een rieuwende kat, een klifende hond, een huiltende baby, een brekend glas en een toeterende klaxon.

### Doel van het spel

Als eerste de kostkast bereiken.

### Om te beginnen

Elke speler kiest een kleur en pion. Schud de 16 kaarten en geef iedere speler evenveel kaarten (leg de overbodige kaarten opzij). Houid deze kaarten hier bij de spel bij. Zet jouw pion op het bed met dezelfde kleur. De jongste begint en we starten met de klok mee.

### Spelen

Wanneer jij aan de beurt bent, moet je met de dobbelsteen werpen. De dobbelsteen heeft 4 kleuren en 2 cijeren.

### Een kleur hebt

Schud je pion naar het volgende vakje met deze kleur. Als het vakje bezet is, moet je jouw pion naar het volgende vakje met dezelfde kleur schuiven.

### Een ster hebt

Schud je pion naar het vakje net voor de speler die het eerst gewonnen is (zelfs al win je hierdoor). Als jij het eerst gewonnen bent, moet je opnieuw met de dobbelsteen werpen. Als er nog geen speler is, schud je een vakje naar voren.

Als je op een vakje komt

### Met een tekening en een cijfer

Controleer je kaarten. Als je dezelfde tekening hebt op een van je kaarten, moet je niet op de wakker drukken. Jouw beurt is voorbij.

Als je geen overeenstemmende kaart hebt moet je zoveel keren op de wakker drukken als het cijfer dat op het vakje staat. Wordt Papa niet wakker ? Geferd ! Maar als je een geuind maakt, wordt papa wakker ! Je moet :

- 1 de kaart met de overeenstemmende tekening nemen van de persoon die ze heeft en
- 2 teruggaan naar het bed, naar het eerste vakje ! (maar niet een ster kan je terug naar een vakje !)

Leg papa weer in zijn bed met zijn slaappak op zijn ogen. Na enkele seconden zet hij opnieuw snorren.

### Het winnende vakje

Als je het laatste vakje heeft bereikt hebt en er is geen kleur meer die aangeduid wordt door de dobbelsteen, dan zet je jouw pion op het vakje Regenboog. De eerste die dit vakje bereikt, wint !

### Vergeet het spel niet uit te zetten wanneer je gedaan hebt.

### Automatische stop

Om de batterijen te sparen wordt het spel automatisch in waakstand gezet na ongeveer 5 minuten ononderbroken spelen zonder dat het figurkje wakker wordt.

Om het spel weer aan te zetten moet je het eerst op « off » en dan op « on » zetten.

### Gebreklijke werking

Als het geluid niet correct werkt, zet het spel terug op « off » en dan op « on ». Als dit niet helpt, moet je de batterijen vervangen.

### Verwijder de batterijen, als je het spel lange tijd niet gebruikt.