

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Disney



Böing, Böing Tigger

Wird's ihm zu schwer, hüpf't er!

Saute, saute Tigrou!

Attention de ne pas
trop le charger!

Bounce Bounce Tigger Game

Load up Tigger, but don't be
the first to make him bounce!

Tigrò argentò vivo!

Quanto resisterà con tutta
la roba addosso?

Teigetjē spēl

Hoe lang kan hij stil
blijven zitten?

Disney Saute, saute Tigrou!

Attention de ne pas trop le charger!

Jeux Ravensburger® n° 21 737-3

Un jeu d'adresse avec du ressort pour 1 à 4
joueurs à partir de 3 ans

Contenu :

1 Tigrou

12 accessoires différents

1 notice

Tigrou veut partir en promenade. Pour cela, il a besoin de nombreux accessoires : chapeau, canne, écharpe, parapluie, panier de pique-nique, pot de miel et plein d'autres choses... Mais pourra-t-il tout porter ?

Le but du jeu consiste à accrocher le maximum d'accessoires sur Tigrou.

Préparation : Avant de commencer à jouer, insérez les piles comme indiqué. Installez Tigrou au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Tenez-le par le corps et tirez-le vers le bas, **bien verticalement**, jusqu'à ce que vous entendiez un "CLIC !". Tigrou tend alors les bras à l'horizontale et n'attend plus que vous le chargiez.

Attention : Tigrou n'est bloqué que s'il est tiré bien verticalement vers le bas. Vous pouvez vous aider du bouton-poussoir sur le côté de la base verte. En l'actionnant, Tigrou se place bien droit. Tout en le tenant par la tête, vous pouvez maintenant le tirer lentement vers le bas jusqu'à ce que vous

entendiez un "CLIC" et que Tigrou tende bien les bras à l'horizontale. Repoussez le bouton dans sa position initiale. La partie peut commencer.

Variante 1

Tous les accessoires sont posés au milieu de la table. Le plus jeune joueur commence. Choisis un accessoire et essaye de l'accrocher sur les bras ou les jambes de Tigrou. L'accessoire ne doit pas toucher l'herbe et tu n'as pas le droit de tenir Tigrou ! À tour de rôle, chacun choisit ainsi un accessoire et l'accroche.

Mais attention que ça ne devienne pas trop lourd pour Tigrou ! Sinon, il saute d'un seul coup et laisse tout tomber par terre. S'il saute pendant que tu es en train de jouer, tu es malheureusement éliminé(e) de cette partie. Les joueurs restants continuent d'accrocher leurs accessoires sur Tigrou. Avant cela, il faut le tenir par le corps et le tirer vers le bas jusqu'à ce que ses bras soient de nouveau tendus à l'horizontale. Si, en jouant, tu fais tomber l'accessoire que tu veux accrocher ou un déjà en place, tu es également éliminé(e).

Le vainqueur est :

- le dernier joueur à rester en jeu, après que tous les autres ont été éliminés ;
- ou
- le joueur qui parvient à accrocher le dernier accessoire sur Tigrou.

Tu peux aussi t'amuser seul(e) à cette variante : Essaye d'accrocher délicatement tous les accessoires sur Tigrou sans le faire sauter !



Variante 2

Les 12 accessoires sont étalés au milieu de la table. Le plus jeune joueur choisit un accessoire et le pose devant lui. Et ainsi de suite, à tour de rôle, jusqu'à ce que les accessoires aient été répartis équitablement entre les joueurs : À 4 joueurs, chacun possède 3 accessoires ; à 3 joueurs, 4 ; et à 2 joueurs, 6.

CONSEIL :

Choisis bien, car il y a des accessoires faciles à accrocher et d'autres qui tombent plus facilement !

Le prochain joueur à fêter son anniversaire commence et accroche un de ses accessoires sur Tigrou. À tour de rôle, vous devez ainsi essayer de vous débarrasser de tous vos accessoires. Si un ou plusieurs d'entre eux tombent, tu dois les prendre devant toi. Si Tigrou saute d'un seul coup pendant que tu essayes d'accrocher un accessoire, tu dois bien sûr prendre tous ceux que Tigrou a fait tomber. Les accessoires qui ne sont pas tombés sont retirés du jeu. Tire ensuite Tigrou doucement vers le bas jusqu'à ce que tu entendes un "CLIC !" et que ses bras soient de nouveau tendus à l'horizontale. Le joueur suivant poursuit le jeu et essaye d'accrocher un de ses accessoires sur Tigrou...

Le vainqueur est le premier joueur qui réussit à accrocher tous ses accessoires sur Tigrou.

Conseils d'entretien :

- Le jouet est lavable en surface. Utiliser de préférence un chiffon humide.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre dans le jouet.
- Ne pas démonter le jouet.

Normes générales sur l'utilisation des piles :

- 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 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.
- La recharge des accumulateurs est à réaliser par un adulte.
- 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 dans un centre de tri.

Mise en place des piles :

- Ce jeu fonctionne avec 2 piles 1,5 V de type LR6-AA-UM3 (non fournies). La mise en place ou le remplacement des piles est à réaliser par un adulte.
- Le compartiment piles se trouve sous la base verte. À l'aide d'un cruciforme, ôter la vis et enlever le couvercle.
- Mettre les piles en respectant le sens de polarité +/- gravé dans le compartiment. Revisser le couvercle et placer l'interrupteur Marche/ Arrêt sur la position "ON".
- Si nécessaire, l'interrupteur Marche/Arrêt permet d'arrêter la fonction électronique.

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs • B.P. 60159 • F-60159 Méru Cedex
Ravensburger Ltd.
Unit 1, Avonbury Business Park, Howes Lane • Bicester OX26 2UB
Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi, 20 • I 20090 Assago
Ravensburger B.V.
Neonweg 2A • Postbus 289 • NL-3800 AG Amersfoort
Carit + Ravensburger AG
Grundstraße 9 • CH-5436 Würenlos



© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works
by A.A. Milne and E.H. Shepard
Visit our website at www.disney.com
© 2004 Ravensburger Spieleverlag



www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

