

Les roues de l'autobus tournent, tournent,



L'autobus klaxonne bip, bip, bip,



Ses essuie-glaces font plotch, plotch, plotch,



La porte de l'autobus s'ouvre et se ferme,



Dans toute la ville !

**MB
JEUX**

© 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. –
Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –
Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,
1702 Groot-Bijgaarden. Distribué en Suisse par / Vertrieb in der
Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.
www.hasbro.fr



060240396101

l'Autobus en Bajade

*En route vers la ville
avec l'autobus
chantant !*

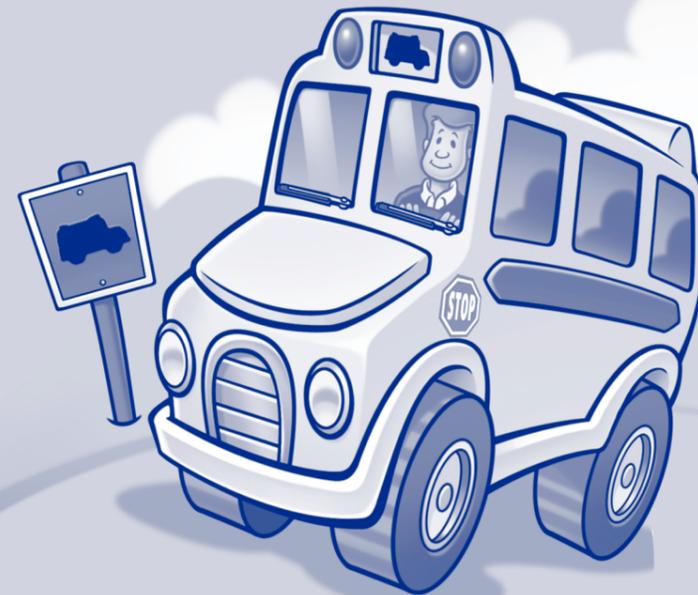
Monte dans l'autobus musical pour une promenade en chanson ! D'un arrêt de bus à l'autre, tu pourras chanter et mimer ! Lorsque l'autobus se trouve devant ton arrêt de bus, écoute-le bien. Il va te demander de retrouver un objet qui le compose : la porte, les roues, les essuie-glaces ou le klaxon. Retrouve le jeton correspondant. Si tu trouves les quatre objets, tu as gagné !

CONTENU

Autobus électronique, plateau de jeu, 4 pions-personnages et 4 supports, 20 jetons-objets.

BUT DU JEU

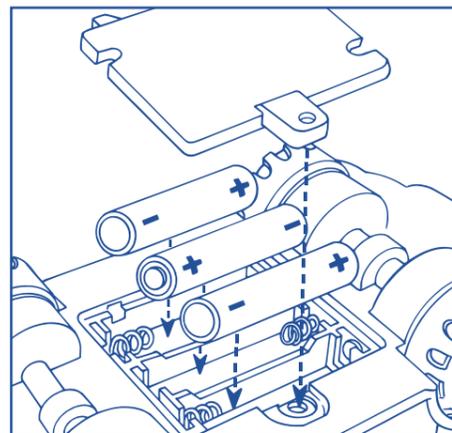
Retrouver les jetons correspondant aux objets cités par l'autobus.
Le premier joueur qui réussit à collecter les 4 jetons-objets différents gagne la partie !



ASSEMBLAGE

1. Sortir les supports du sac plastique et jeter le sac.
2. Détacher les pions et les jetons de leur cadre en carton et jeter le cadre.
3. Insérer chaque pion dans son support.
4. **Important** : les piles doivent être mises en place par un adulte.

Dévisser le couvercle du compartiment à piles, placé sous l'autobus. Insérer 3 piles LR6 de 1,5 volts (nous vous conseillons des piles alcalines), en respectant la position des signes + et - indiqués à l'intérieur du compartiment. Replacer le couvercle et bien revisser.



AVANT DE REMPLACER LES PILES, LAISSER LE COMPARTIMENT DES PILES VIDE PENDANT 5 MINUTES, PUIS REMETTRE DES PILES NEUVES.

IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes.

Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. **NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.**

PREPARATION DU JEU

1. Pose le plateau de jeu sur une surface plane. Chaque joueur se place devant l'un des arrêts de bus.
2. Prends le pion dont la couleur correspond à celle de ton arrêt de bus et pose-le sur l'arrêt de bus.
3. Mélange les jetons et étale-les, face rouge visible, au centre du plateau de jeu.
4. Place l'autobus sur le bord du plateau, à droite du joueur le plus jeune.

DEROULEMENT DU JEU

1. Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Fais rouler l'autobus sur le bord du plateau de jeu jusqu'à ton arrêt de bus. L'autobus va chanter sa comptine : tout le monde peut se joindre à lui pour chanter !
3. Lorsque l'autobus arrive à ton arrêt, appuie sur son capot pour connaître l'objet qu'il te faudra retrouver. Tu va entendre le son correspondant à cet objet (ex : klaxon). Tout le monde mime alors l'objet (ici, le klaxon). Si tu as oublié quel objet tu dois retrouver, appuie à nouveau sur le capot de l'autobus, il te le redira gentiment !



Roues



Klaxon



Essuie-glace



Porte

4. Retourne un jeton et montre-le aux autres joueurs.

- Si l'objet sur le jeton correspond à celui que t'a demandé l'autobus, pose le jeton sur la case correspondante, à côté de ton arrêt de bus. C'est au joueur suivant de jouer.
- Si l'objet sur le jeton ne correspond pas à celui que t'a demandé l'autobus, repose le jeton, face rouge visible, au centre du plateau de jeu et retourne un autre jeton. Si ce jeton correspond à l'objet demandé, tu peux le garder ! C'est au joueur suivant de jouer.
Remarque : Soyez tous attentifs, et essayez de mémoriser l'objet du jeton reposé sur le plateau. Vous aurez peut-être à le retrouver, votre tour venu !
- Si l'autobus te demande de trouver un jeton que tu possèdes déjà, il te faudra le trouver quand même. Si tu le trouves lors de tes deux tentatives, tu devras le reposer sur le plateau et tu auras le droit de rejouer pour essayer de trouver un jeton que tu ne possèdes pas encore.

LE GAGNANT

Le joueur qui réussit le premier à collecter les quatre jetons-objets différents gagne la partie. Il pose son pion dans l'ouverture située sur le toit du bus et appuie avec son pion. Puis il fait rouler l'autobus pour l'entendre chanter sa comptine. Tous ensemble, les joueurs peuvent chanter avec l'autobus et mimer les roues, le klaxon, les essuie-glaces et la porte !

VARIANTE POUR LES PLUS PETITS

Pour permettre aux tout petits de jouer, il suffira de placer les jetons, face objet visible, au centre du plateau. Il leur faudra simplement retrouver l'objet demandé par l'autobus en observant les jetons placés au centre du plateau de jeu.