



F



6 + 2 - 4 20 +

FRAPPADINGUE

CONTENU DU JEU

110 cartes avec illustrations ou photos R°/V°,
1 bruiteur contenant 3 piles LR44 fournies, 4 marteaux à double ventouses.



BUT DU JEU

Le but du jeu est de réussir à collecter le maximum de paires de cartes qui correspondent aux sons émis par le bruiteur.

PRÉPARATION DU JEU

Distribuez un marteau-ventouses à chaque joueur. Etalez et mélangez les cartes sur une surface plane et solide... de façon à voir toutes les cartes exposées et à permettre de frapper fort. Tous les joueurs doivent pouvoir atteindre aisément toutes les cartes avec leur marteau.

Le bruiteur sera placé à proximité des joueurs de façon que tous entendent correctement les sons émis. Lorsque vous jouez pour la première fois, retirez la languette en plastique insérée dans le boîtier du bruiteur (vous pourrez éventuellement conserver cette languette pour la remettre en place en fin de partie afin de prolonger la durée de vie des piles). Ce bruiteur présente deux touches sur le dessus : une touche jaune : marche/arrêt, une touche rose : pour commencer un nouveau tour de jeu. Un tour de jeu dure moins de 3 minutes et se termine par un bip de fin.

Si vous souhaitez arrêter de jouer avant la fin d'un tour, il suffit d'appuyer sur la touche jaune marche/arrêt pour terminer la partie.

COMMENT JOUER ?

Commencez tout d'abord par vous familiariser avec les sons et les cartes.

Mettez en marche le bruiteur : touche jaune, puis touche rose. Attendre environ 6/7 secondes pour entendre le premier bruit.

A l'émission d'un son, chaque joueur devra le plus rapidement possible tenter d'attraper avec son marteau-ventouses les 2 cartes formant la paire correspondant

au son émis par le bruiteur : soit 1 carte illustration + 1 carte photo, soit 2 cartes illustrations, soit 2 cartes photos. Et pour corser le jeu, vous pourrez définir en début de partie les cartes que vous devrez réunir à chaque tour. Dès que vous aurez frappé ces deux cartes formant une paire, détachez-les rapidement des ventouses et posez-les à côté de vous car vous les avez gagnées.

Si un autre joueur tente d'attraper la même carte que vous, « défendez » votre carte avec le marteau, car celui qui l'obtient avant l'autre la gagnera.

Si malheureusement votre carte se décolle de votre ventouse, les autres joueurs pourront alors se précipiter dessus pour la "ventouser" à leur tour.

Dès que les joueurs entendront un nouveau son provenant du bruiteur, il ne sera plus question de chercher ou d'attraper la paire de cartes correspondant au son précédent mais il faudra rechercher une nouvelle paire de cartes.

Vous pouvez effectuer, par exemple, 3 tours de jeu. A chaque tour, vous mélangez les cartes sur la table et comptabilisez les points. Pour toute paire de cartes correcte collectée, vous obtiendrez 1 point. Pour effectuer un nouveau tour de jeu, il suffit d'appuyer sur la touche rose pour recommencer. A la fin des 3 tours tous les points seront totalisés.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui a attrapé le plus de paires de cartes et ainsi marqué le plus de points.

Lorsque vous aurez fini de jouer, n'oubliez pas d'appuyer sur la touche jaune marche/arrêt.

Laissez le soin à un adulte de changer les piles : ouvrez le boîtier en utilisant un tournevis cruciforme et reportez-vous aux indications figurant sur la boîte de jeu.

VARIANTE

Vous pouvez également jouer en marquant 1 point à chaque carte obtenue dans la mesure où celle-ci correspond au son émis bien entendu !

Ne pas recharger ces piles non rechargeables. Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves ou usagées. Seules des piles du type recommandé ou similaires doivent être utilisées (LR44/AG13).