



# Pifff Paff & Friends

**Le jeu le plus amusant de tout l'océan**

De Brad Ross & Don Ullman

De 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

Pif Paf, le petit poisson porc-épic, adore jouer à chat avec ses amis. Un nuage de bulles accompagne le groupe de joyeux lurons. Chacun devient chat à tour de rôle, mais

attention lorsque le signal retentit, la manche prend fin et celui qui est le chat perd l'une de ses bulles. Qui réussira à garder ses bulles jusqu'à la fin et remportera la partie ?



## CONTENU DU JEU :



60 cartes : 5 pour Pif Paf et ses 11 amis



12 tuiles rondes : l'une représentant Pif Paf et une pour chacun de ses 11 amis



12 jetons bleus transparents  
1 règle du jeu



1 minuteur électronique

2 piles AAA de 1,5V sont nécessaires. Elles NE SONT PAS FOURNIES dans le jeu.

## BUT DU JEU :

Le but est de rester en jeu le plus longtemps possible, jusqu'à ce que tes adversaires aient perdu leurs jetons et qu'ils aient été éliminés de la partie. Pour cela, garde bien à l'œil les tuiles de Pif Paf et de ses amis pour placer les cartes au bon endroit quand c'est à ton tour.

## PRÉPARATION DU JEU :

Détache soigneusement chaque morceau du carton avant la première partie. Ensuite, mets les 2 piles AAA de 1,5V dans le minuteur. Réfère-toi au paragraphe « Mise et changement des piles ». Il est préférable de laisser faire un adulte. Sous le minuteur, tu trouveras un interrupteur pour l'allumer et l'éteindre. Place-le sur la position I afin de l'actionner. Au début de chaque tour, enclenche le minuteur en appuyant sur la tête pleine de pics orangés située dessus. Le bruit de bulles retentit et dure alors au hasard entre 10 et 60 secondes, puis un signal sonore annonce la fin du temps imparti.

Répartis équitablement les tuiles entre les joueurs :

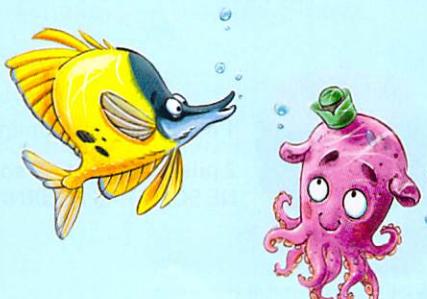
- 6 tuiles chacun s'il y a 2 joueurs
- 4 tuiles chacun s'il y a 3 joueurs
- 3 tuiles chacun s'il y a 4 joueurs

Chaque joueur place ses tuiles en une rangée face visible devant lui. Fais bien attention cependant à laisser de la place entre chaque tuile afin de pouvoir mettre une carte dessus sans qu'elle ne touche ou ne cache une autre carte ou une tuile voisine. Les tuiles, puis les cartes, devront constamment être visibles et accessibles pour tous les joueurs.

Chaque joueur reçoit 3 jetons bleus.

Mélange les cartes et forme une pioche face cachée au centre de la table.

Place le minuteur à côté de la pioche, prêt à l'emploi.



## DÉROULEMENT DU JEU :

Le plus jeune joueur commence. Il enclenche le minuteur, tire la première carte de la pioche et cherche vite quelle tuile présente sur la table montre le même motif que la carte qu'il a en main. Une fois qu'il a trouvé, il place la carte FACE VISIBLE sur la tuile.



joueur choisit l'une de ses tuiles et la donne à son voisin de gauche qui la met à la place de la tuile qu'il a lui-même donnée. Celui qui a Pif Paf le poisson porc-épic est obligé de le donner. Une nouvelle manche pourra alors commencer : le perdant de la manche précédente enclenche le minuteur, tire une carte, etc.

 Lorsque tu places une carte sur la tuile d'un joueur adversaire, tu dois lui dire « (prénom), c'est toi le chat ! » Le joueur nommé devra alors vite tirer une carte de la pioche et trouver la tuile correspondante.

Si tu perds tes trois jetons, tu es éliminé du jeu. On distribue équitablement tes tuiles aux joueurs qui restent en jeu. Les joueurs qui restent en jeu commencent alors une nouvelle manche et la partie continue comme décrit ci-dessus.

 Lorsque tu places une carte sur l'une de tes tuiles, tu dois dire « Pif Paf », tirer une nouvelle carte et chercher la tuile correspondante.

**Remarque :** Si un motif est tiré plusieurs fois au cours du jeu, et que sa tuile est déjà recouverte d'une carte correspondante, place la nouvelle carte dessus.

Le jeu se déroule ainsi comme décrit précédemment jusqu'à ce que les bulles cessent et que le signal sonore retentisse. Ce dernier indique la fin de la manche. Le joueur dont c'est le tour lorsque le signal retentit perd un jeton bleu. Place-le dans la boîte de jeu. Ensuite, mélange de nouveau les cartes et forme une nouvelle pioche. Puis chaque

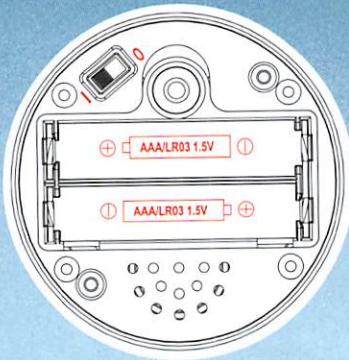
## FIN DU JEU :

Le jeu prend fin lorsqu'à la fin d'une manche, il ne reste qu'un seul joueur possédant un ou plusieurs jetons. Ce joueur gagne la partie.



## Mise et changement des piles :

Le minuteur fonctionne avec deux piles AAA de 1,5V. Les piles ne peuvent être manipulées que par des adultes et doivent être tenues hors de la portée des enfants. Pour changer une pile, dévisse la vis du compartiment des piles situé en-dessous du minuteur afin d'ouvrir ce compartiment et respecte la polarité lors de la mise en place des piles. Replace ensuite le couvercle du compartiment et revisse la vis. Les indications de sécurité mentionnées ci-dessous doivent être respectées.



## INDICATIONS DE SÉCURITÉ CONCERNANT LES PILES :

Dans des cas exceptionnels, les piles peuvent fuir. Le liquide qui en provient est inflammable et peut détruire le produit. Afin d'éviter une fuite de pile, bien respecter les indications suivantes :

- Ne pas recharger de piles non rechargeables
- Toujours retirer les piles rechargeables et amovibles du produit avant leur chargement
- Le chargement de piles rechargeables et amovibles doit être réalisé en présence d'un adulte.
- Ne jamais combiner ensemble des piles Alkali, des piles standard (Zinc-charbon) ou bien des piles rechargeables (Nickel cadmium)
- Ne jamais mettre une nouvelle pile avec une ancienne (toujours des piles ayant une durée de vie identique)
- N'utiliser que des piles du même type ou d'un type compatible, comme recommandé.
- Vérifier que la polarité (+/-) des piles est respectée.
- Toujours retirer des piles trop usées du produit.
- Ne pas court-circuiter la connexion.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles contenues par le produit peuvent exploser ou fuir.
- Jeter les piles conformément à la loi.
- Conserver l'emballage pour garder les informations importantes.

**Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans. Contient des petits morceaux susceptibles d'être ingérés. Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse.**

Si tu as des questions ou des suggestions à propos du jeu «Piff Paff & Friends», écris à :  
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

Retrouve nous sur  
[facebook.com/Piatnikjeux](https://facebook.com/Piatnikjeux)

