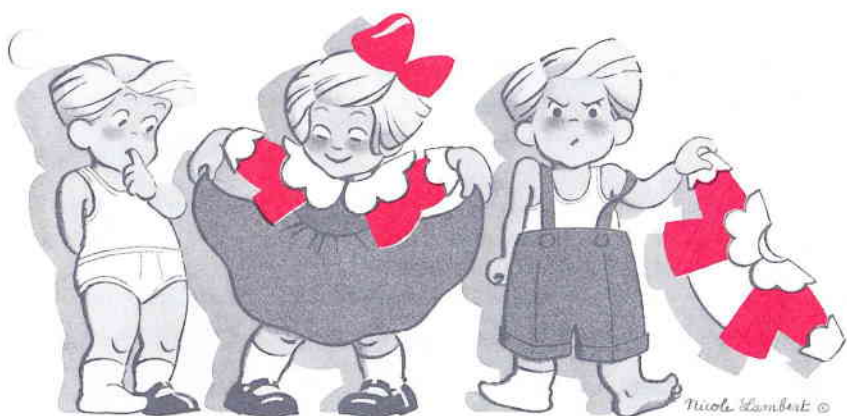


LES BEAUX HABITS

des triplés

Un jeu où l'on risque de perdre sa chemise!



1 à 3 joueurs
dès 4 ans

Contenu de la boîte



- Les triplés, 3 figurines en plastique de couleur
- 18 vêtements en plastique de couleur :
 - 1 robe
 - 2 culottes anglaises
 - 3 gilets
 - 6 chaussettes
 - 6 chaussures
- 1 roulette avec sa flèche.

BUT DU JEU

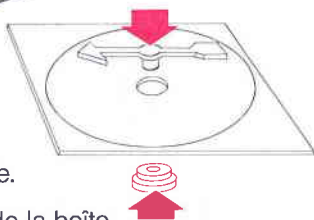


Le gagnant est le premier qui aura habillé entièrement son triplé.

PRÉPARATION DU JEU



- A la première utilisation :
 - détacher les 6 chaussettes et les 6 chaussures et jeter la structure en plastique ;
 - monter la flèche sur la roulette.



- Les vêtements sont laissés dans le rangement de la boîte.
- Chaque joueur choisit un triplé (1 fille, 2 garçons) et le place devant lui.
- Le plus jeune joueur commence la partie. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

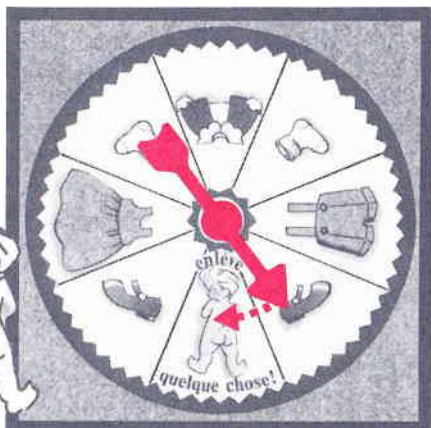
DÉROULEMENT DU JEU



La roulette

- Les habits des triplés sont dessinés sur les cases de la roulette.
- Le premier joueur, puis chaque joueur à tour de rôle, fait tourner la roulette, regarde le vêtement indiqué par la flèche, le prend dans la boîte et le fixe sur son triplé.
- Mais le joueur ne peut pas mettre certains vêtements sur son triplé, et dans ce cas il passe son tour :
 - une robe s'il a un triplé garçon ;
 - une culotte s'il a un triplé fille ;
 - une chaussure avant la chaussette ;
 - un gilet avant la robe ou la culotte ;
 - un habit déjà mis sur le triplé.

**Enlève
quelque chose!**



Si la flèche indique le triplé tout nu qui dit "enlève quelque chose!", le joueur doit retirer un vêtement de son triplé.

- Si le triplé n'a pas encore de vêtement, le joueur passe son tour.

Fixer les vêtements

- Pour mettre un vêtement, il faut tenir son triplé d'une main, et de l'autre, exercer une légère pression sur le vêtement pour le cliqueter à l'endroit voulu.
- Pour retirer un vêtement, il faut tenir son triplé d'une main, et de l'autre, soulever le vêtement par un côté et le tirer vers soi.

Les joueurs, tour à tour, font tourner la roulette et mettent ou enlèvent un vêtement de leur triplé.

Le gagnant est le premier qui a habillé entièrement son triplé.

