



**À vos
images,
prêts ?
... jouez !**



Contenu

36 images

**54 cartes
Mission**

1 minuteur

1 carnet de score

**À partir de 4 ans
De 2 à 8 joueurs**

Principe du jeu

Retrouver la ou les bonnes images le plus vite possible, en fonction des indices donnés par la carte Mission. Plus on trouve vite, plus on marque de points.

But du jeu

Marquer le plus grand nombre de points au terme de 5 manches successives.

Préparation

Disposer les 36 images au centre de la table de manière à ce qu'elles soient visibles et accessibles à tous.

Mélanger les 54 cartes Mission et former un paquet.

Inscrire le nom de chacun des joueurs sur la feuille de score dans l'ordre du tour.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence.

Le joueur à sa gauche remonte le minuteur : il faut d'abord appuyer sur le gros bouton orange puis le faire tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au numéro 10.

Le même joueur (ou un adulte) retourne la première carte Mission et la lit à voix haute.

Il appuie aussitôt sur le bouton orange pour déclencher le minuteur.

Le joueur dont c'est le tour, doit attraper les bonnes images avant d'avoir le droit d'appuyer sur le bouton afin de stopper le minuteur.

Il marque alors autant de points que le chiffre indiqué par la pointe de la flèche, puis remet les images en jeu.

Son score est reporté sur la feuille de marque.

Si le joueur n'a pas trouvé le bon nombre d'images dans le temps imparti par le minuteur, il marque 0 point.

C'est alors le tour du joueur suivant, assis à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient participé à la première manche.

On passe alors à la deuxième manche, puis la troisième et la quatrième.

La partie se termine par la Manche Bonus.

Déroulement de la Manche Bonus

Lors de cette manche, les joueurs disposent d'un temps de minuteur complet pour remporter autant de cartes Mission que possible.

Dès que la première mission est

remplie, le joueur dont c'est le tour arrête le minuteur, puis remet les images en place.

Sans remonter le minuteur, le lecteur lit une nouvelle carte Mission et relance le chrono... et ainsi de suite.

Quand le minuteur arrive à 0, le tour du joueur est fini.

Chaque carte Mission ainsi gagnée rapporte 1 point.

Le gagnant

A la fin de la Manche Bonus, on additionne les points remportés lors des cinq manches.

Le gagnant est le joueur qui a le plus grand score.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Risque d'étouffement par ingestion de petits éléments.

Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

Distribution: © Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR, Hattem, Holland
Informations à conserver. Noter notre adresse pour référence ultérieure.
Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

©2009 David Mair. Distribué sous la licence de The Michael Kohner Corp.
Tous droits réservés.

