

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MIRROGOLO® Battle

LA RÈGLE DU JEU



**ENREGISTRE TON JEU
ET GAGNE UN CADEAU !**

www.jeux-goliath.com



7+



4-16



20
Min



CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 2 pions
- 2 paires de lunettes déliantes
- 6 paires de verres déformants
- 1 dé + autocollants
- 6 jetons "couleur"
- 1 minuteur
- 2 carnets à dessins
- 2 crayons
- 54 cartes soit 162 challenges
- la règle du jeu



BUT DU JEU :

Être la première équipe à atteindre la dernière case du plateau.

MISE EN PLACE :

Placer le plateau de jeu au centre de la table.

Garder les 2 paires de lunettes, les 6 paires de verres, le dé, les jetons et le minuteur à portée de main.

Mélanger les cartes et former une pioche face cachée.

Former 2 équipes. Elles doivent comporter un minimum de 2 joueurs et être d'un nombre à peu près égal.

Chaque équipe choisit 1 pion et le place sur la case départ.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Pour chaque équipe, choisissez le joueur qui dessinera lors de la première battle.

Chacun de ces 2 artistes pioche 1 des 6 jetons "couleur" au hasard puis saisit les lunettes et y insère les lentilles de la couleur correspondante. Il existe 6 types de lentilles aux formes et aux couleurs différentes. Leur niveau de difficulté est variable.

Chacun des 2 dessinateurs pioche une carte différente et annonce la catégorie à son équipe (Choses, Personnages & Animaux, Nature et Nourriture ou Sports & Loisirs).

Pour savoir quel mot l'artiste doit faire deviner à son équipe, il vérifie la couleur de la case sur laquelle se trouve son pion. Le premier mot de la partie est donc vert.



Les artistes annoncent aux équipes adverses le temps dont elles disposent pour jouer (voir carte) et enfilent les lunettes. Ils règlent le minuteur sur la durée indiquée et commencent à dessiner.

Il est possible que le temps imposé soit différent pour chacune des 2 équipes. Dans ce cas, on règle le minuteur sur le temps le plus court. Si personne n'a trouvé avant que le minuteur ne sonne, on rajoute le temps additionnel et on le relance. Bien sûr, seule l'équipe qui disposait de plus de temps peut jouer.

Exemple : l'équipe A dispose de 30 secondes et l'équipe B de 45 secondes. Si personne n'a trouvé au bout des 30 premières secondes, l'équipe B dispose de 15 secondes supplémentaires.

Les équipiers doivent tenter de trouver ce que représente le dessin qui se forme sous leurs yeux. Ils peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent.

Note : il est interdit au dessinateur de parler, de mimer, d'utiliser des nombres ou des lettres. Le dessinateur doit rester assis jusqu'à la fin du challenge.

La première équipe qui parvient à deviner son mot secret remporte la manche. En récompense, elle lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué.

Si aucune équipe n'a trouvé la réponse une fois le temps écoulé, les pions restent sur place. On change les dessinateurs et les cartes avant de commencer un nouveau tour.

Les Cases Spéciales:

Si vous tombez sur une case spéciale, vous pourrez utiliser son pouvoir contre l'équipe adverse lors du tour suivant. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois, même si vous restez sur place.



Choisissez la couleur des verres que l'équipe adverse devra utiliser.



Dessinez avec la main opposée (main droite pour les gauchers, main gauche pour les droitiers).



L'équipe adverse passe 1 tour sans dessiner.



Choisissez le mot que l'équipe adverse devra deviner (mot se trouvant sur leur carte)



L'équipe ne peut faire que 3 propositions au total.

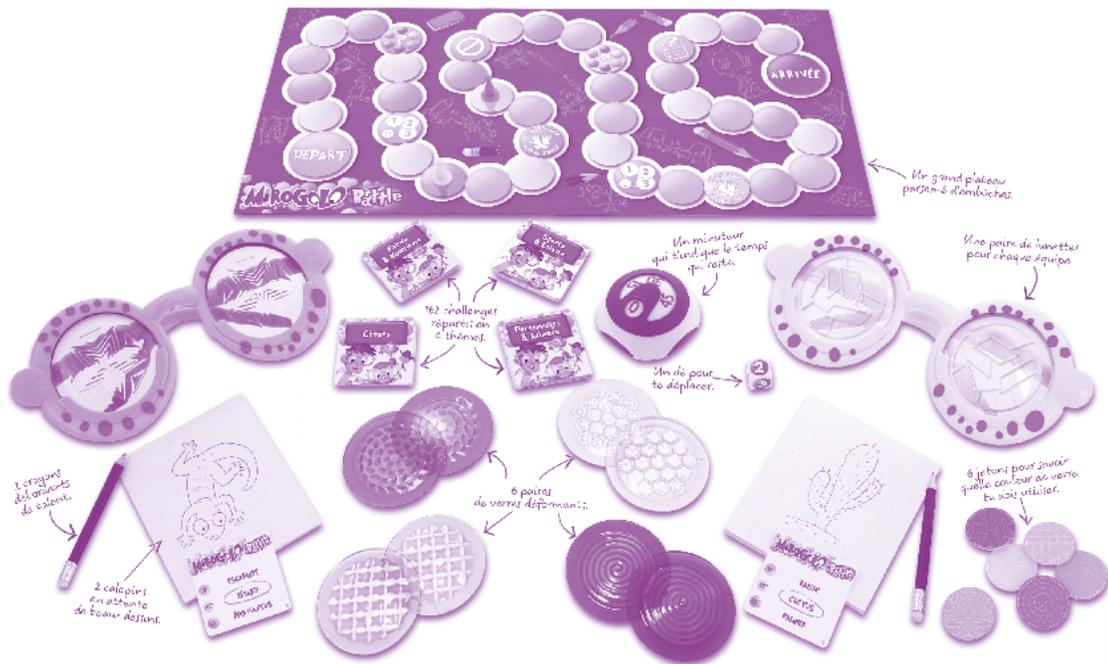


FIN DE LA PARTIE :

La première équipe à atteindre la case ARRIVÉE remporte la partie.

PRÉCISIONS :

- Quand vous choisissez les verres pour l'équipe adverse, les 2 verres doivent être de la même couleur.
- Le joueur doit s'arrêter de dessiner pendant que l'on rajoute les secondes manquantes sur le minuteur.



Distribution : © 2018 Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR, Hattem, Holland.
Informations à conserver. © 2018 Goliath France, 1, ZA, Sous le Beer, 27730
Bueil, France. Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Petits éléments. Danger de étouffement. Enlever tous les éléments non
nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple :
attaches plastiques...). Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et
le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

A Tricky Limited concept. Copyright ©2018

Visitez notre site :

www.jeux-goliath.com



PENSEZ
AU TRI!



ATTACHES ET FILMS
PLASTIQUES
À JETER



CARTON
À RECYCLER



VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT. CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.CONSIGNESDETRI.FR