



© 2021 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Informations à conserver. Fabriqué en Chine. Les couleurs et les détails peuvent varier.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

Illustrateur : Stivo
A Tricky Limited concept. Copyright ©2012

Visitez notre site : www.jeux-goliath.com



376102.5-13-V04-0322

MICROGOLO®

RÈGLE DU JEU



CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 1 paire de lunettes
- 3 paires de verres déformants

- 1 dé + autocollants
- 1 minuteur
- 1 carnet à dessins
- 1 crayon

- 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.

Conserver les lunettes, les 3 paires de verres, le dé et le minuteur à portée de main.

Mélanger les cartes et former une pioche face cachée.

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

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

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Choisir quelle équipe commence. L'un des membres de cette équipe sera chargé de dessiner pour ce tour.

Il observe la couleur de la case sur laquelle se trouve le pion de son équipe.
Il saisit les lunettes et y insère les lentilles de cette même couleur.

Il existe 3 types de lentilles. Leur difficulté est variable :
Vert : Facile Jaune : Moyen Bleu : Difficile

Le joueur qui dessine pioche une carte et annonce le thème (Choses, Lieux, Personnages & Animaux). La couleur de la case sur laquelle se trouve le pion de son équipe indique quel challenge de la carte il devra dessiner.

Il garde ce challenge secret mais annonce aux équipes adverses de quel temps il dispose pour jouer (voir carte) et enfle les lunettes.

L'une des équipes adverses est chargée de surveiller le minuteur. Elle règle le temps de partie puis lance le compte à rebours.

A partir de ce moment, l'équipe dont c'est le tour dispose du temps du minuteur pour tenter de trouver ce que représente le dessin qui se forme sous ses yeux.

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.

Ding ! Quand le minuteur sonne le temps est écoulé !

- Vous avez réussi à faire deviner le mot secret à temps ? Lancez le dé et avancez le pion de l'équipe. Le tour est terminé.
- Vous n'avez pas réussi à faire deviner le mot secret ? Le pion de l'équipe reste sur place.

C'est ensuite au tour de l'équipe suivante, dans le sens des aiguilles d'une montre, de jouer.

Les Cases Spéciales :



Choisissez le verre que vous voulez utiliser. Et donc le thème qui va avec.



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



Jouez sans les lunettes.



Passez votre tour 1 fois.

FIN DE LA PARTIE :

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