

Précisions :

- Vous pouvez faire varier le temps de partie en jouant avec plus ou moins de cartes.
- Lors d'un même tour, le nouveau dessinateur doit continuer l'illustration entamée.
- Les enfants peuvent régler la durée du chrono sur 15 secondes.






Un coucher de soleil ?

Un champignon ?

Une lampe ?

J'ai trouvé !
Napoléon !!!



-  Jouer du violon
-  Une fête foraine
-  Un masque de protection
-  Des brochettes
-  Un épi de maïs



© 2021 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Informations à conserver. Fabriqué en Chine.

Attention.



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

37619910 - V6 - 0821

Pour en savoir plus :
www.quefairedemesdechets.fr



CE

 **Goliath**[®]

Stylo KRONO[™]

Règles du jeu



#376199
 **Goliath**

Contenu :

1 minuteur Stylo Krono, 1 stylo à bille, 1 dé, 104 cartes, 1 carnet à dessin, la règle du jeu.

But du jeu :

Obtenir le plus de points après 10 tours de jeu.

Mise en place :

Régler le bouton sélecteur sur 10 secondes. Pour les jeunes enfants, nous vous conseillons de préférer 15 secondes. Attention, il faut attendre que le minuteur soit **complètement à l'arrêt** avant de tourner le bouton sélecteur qui permet de changer la durée des manches. Si le stylo fourni est à court d'encre, dévisser le corps du Stylo Krono (voir illustration) et insérer un nouveau stylo de modèle équivalent.



Déroulement de la partie :

Le joueur qui dessine le plus beau mouton commence la partie. Elle se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pioche une carte, lance le dé et prend connaissance du thème qu'il va devoir faire deviner.

S'il tombe sur le point d'interrogation, il peut choisir son thème parmi ceux proposés.

Afin de se souvenir qu'il était le premier dessinateur du tour, il place le dé en évidence devant lui.

Il enclenche le minuteur du stylo en pressant le bouton situé au sommet de ce dernier et commence immédiatement à dessiner. Il dispose alors de 10 secondes avant que la mine de son crayon ne se rétracte complètement.

Les autres joueurs tentent de deviner le thème du dessin pour remporter les points. **Une seule réponse est autorisée par personne pendant ces 10 secondes.**



- Si un joueur trouve la bonne réponse, le tour est fini. Ce joueur et le dessinateur se partagent les points en jeu. Le nombre de points à partager correspond au nombre de joueurs X2 (exemple : pour 6 joueurs, 12 points sont mis en jeu).
- Si personne ne trouve la bonne réponse, le dessin passe au voisin de gauche. Attention : on joue désormais pour 2 points de moins (pour cet exemple, non plus 12 points mais 10). Le nouveau dessinateur prend connaissance du thème. Dès qu'il est prêt, il lance le chrono et doit **continuer le dessin commencé**.

Le stylo et le carnet passent de main en main jusqu'à ce que le thème soit découvert ou qu'il n'y ait plus personne pour deviner (**bien-sûr, le ou les joueurs ayant déjà dessiné ne participent plus**).

Un nouveau tour commence alors à compter du premier joueur à gauche de celui qui possède le dé.

Fin de la partie :

La partie se termine après avoir joué 10 cartes. Le joueur ayant obtenu le plus de points est déclaré vainqueur.