

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.



