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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

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.

© 2015 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
© 2015 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Photos non contractuelles. Les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. © 2014 Made Under License from Catapult Concepts LLC Fabriqué en Chine.

7619910 - V3 - 0615

ATTENTION !

0-3

Visitez notre site :
www.jeux-goliath.com

STYLO KRONO™

RÈGLE DU JEU

8+ 3+ 20 MIN

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 complétement.

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.