

MIROGOLO

ENFANTS CONTRE PARENTS

Des défis complètement flou en famille !

156 challenges
répartis en
4 thèmes.

Un plateau parsemé
d'embûches.

deux stickies pour
prendre les jetons.

Une paire de lunettes
aux verres rotatifs.

Une paire
de lunettes
délirante.

2 calepins
en attente
de beaux dessins.

6 paires de verres
déformants.

2 crayons
débordants
de talent.

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.
Fabriqué en Chine.

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

A tricky Limited concept, Copyright ©2012
Illustrations : © Stivo



FR

NOTICE
D'INSTRUCTIONS



919236.0-10-V10-2204

MIROGOLO

ENFANTS CONTRE PARENTS

RÈGLE DU JEU



919236

Goliath

CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 18 cases «volantes»
- 52 cartes
- 1 paire de lunettes rotative
- 2 pions ventouse
- La règle du jeu
- 1 paire de lunettes délirante
- 2 carnets à dessin
- 6 paires de verres déformants
- 2 crayons

BUT DU JEU :

Être l'équipe à avoir collecté le plus de «cases».

MISE EN PLACE :

Placer le plateau au centre de la zone de jeu.

En respectant la couleur du plateau, placer les cases du jeu dans leurs emplacements respectifs.

Former 2 équipes. Idéalement team Parents contre team Enfants. Les équipes doivent comporter un minimum de 2 joueurs et être d'un nombre à peu près égal.

Distribuer à chaque équipe 1 pion ventouse, 1 crayon, 1 carnet à dessin.

Donner la paire de lunettes mécanique aux parents et la paire de lunettes classique aux enfants. Rien ne vous empêche d'inverser les rôles si les enfants sont trop talentueux.

Mélanger les cartes et former une pioche face cachée.

Chaque équipe choisit 1 pion et le place sur n'importe quelle case.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Choisissez, pour chaque équipe, le joueur qui dessinera lors du premier duel.

Chaque équipe lance **individuellement** la roulette, qui lui indique :

1. **Sur quelle case se rendre.** L'équipe déplace son pion (dans la direction de son choix) sur la première case libre de cette couleur.
2. **La couleur des verres** à utiliser pendant la phase de dessin.
3. **Le bonus-malus** avec lequel jouer.

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

On remonte alors le minuteur (situé sur les lunettes rotatives) et les joueurs qui portent les lunettes commencent à dessiner.

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. Il est possible que le temps imposé soit différent pour chacune des 2 équipes.

Les équipes qui parviennent à deviner leur mot secret dans le temps imparti «gagnent» la case sur laquelle ils se trouvent. Ils la «volent» à l'aide de la ventouse situé sous leur pion, la conservent, puis replacent leur pion-ventouse sur sa position.

On change les dessinateurs et les cartes avant de commencer un nouveau tour.

- Si une équipe joue sur une case «classique», elle peut la remporter.

- Si une équipe joue sur une case qui a déjà été remportée (vide), elle peut, si elle remporte son défi, voler une case gagnée par l'équipe adverse.

Cette case doit être de la même couleur.

Les Bonus-Malus à respecter :



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



Les équipes inversent leurs lunettes jusqu'à retomber sur ce Bonus-Malus.



L'équipe dispose du double de temps.

FIN DE LA PARTIE :

La partie s'arrête dès que la dernière case du plateau a été remportée. On compte alors le nombre de cases collectées par chaque équipe pour déterminer l'équipe gagnante.