

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

L'un des joueurs tourne le plateau d'un cran et lit à voix haute le premier mot qui apparaît. Dès lors, tous les joueurs parcourent la grille du regard à la recherche de ce mot.

Dès qu'un joueur a repéré le mot recherché, il doit attraper le pouët-pouët. S'il y parvient, il peut recouvrir le mot en question avec ses lentilles. Dans le cas où il se serait trompé, il repose le pouët-pouët et ne peut plus participer à la recherche de ce mot.

Une fois le mot recouvert, on tourne le plateau d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre pour faire apparaître le mot suivant.

Les mots peuvent être cachés de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, de bas en haut, horizontalement, verticalement ou encore en diagonale... mais toujours en ligne droite, jamais en zigzag (voir fig. 3).

Certains mots peuvent se croiser. Si vous trouvez un mot dont l'une des lettres a déjà été utilisée par un adversaire, retirez sa lentille et remplacez-la par la vôtre.

FIN DU JEU :

La partie se termine quand la section noire s'affiche de nouveau dans la zone de lecture sur la grille. Tous les mots mêlés ont alors été découverts, il ne reste plus qu'à compter les points de chacun. Le joueur ayant placé le plus de lentilles de sa couleur sur la grille remporte la partie.

PRECISIONS :

- Un joueur qui se trompe ne peut pas faire de seconde proposition.
- Pour plus de simplicité, conservez les sachets plastiques et rangez les lentilles par couleur à la fin de chaque partie. Le pouët-pouët se range sous le plateau, entre les 2 picots.
- Chaque grille propose un thème différent.

7052810-V09-0316

...VOUS AVEZ AIMÉ MOTS MÊLÉS ?

D'AUTRES GRILLES
DISPONIBLES
SUR NOTRE SITE !



www.jeux-goliath.com



APPLICATION
PROCHAINEMENT
DISPONIBLE

© 2011 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. © 2011 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.



#70 528



CETTE VERSION MULTI-JOUEURS RÉVOLUTIONNE LE PRINCIPE DU "MOTS MÊLÉS" !
 PARCOUREZ LA GRILLE DU REGARD, REPÉREZ LE MOT RECHERCHÉ
 ET ATTRAPEZ LE POUËT-POUËT AVANT VOS ADVERSAIRES !

CONTENU :

1 plateau de jeu en 3 parties, 1 pouët-pouët, 8 fiches recto-verso (soit 16 grilles),
 280 lentilles colorées (70 vertes, 70 rouges, 70 bleues, 70 jaunes), 4 sachets de rangement, la règle du jeu.

BUT DU JEU :

Avoir le plus de lentilles possible de sa couleur sur la grille une fois tous les mots trouvés.

MISE EN PLACE :

Posez la base du plateau de jeu au centre de la table.
 Chaque grille correspond à un thème différent. Choisissez votre thème et ajustez la grille sous le plateau transparent. Les picots doivent passer au travers des perforations présentes sur la feuille (voir fig. 1).

Maintenez le tout et placez l'ensemble au-dessus de la base. Les 4 picots doivent se retrouver dans la rainure qui cerle le plateau.

Emboîtez l'anneau vert au dessus du plateau en prenant soin d'aligner les flèches comme indiqué (voir fig. 2).

Tournez le plateau afin d'afficher la section noire dans la zone de lecture de l'anneau. Aucun mot ne doit être lisible.

Placez les lentilles dans les zones de rangement aux 4 coins du plateau. Déterminez la couleur de chaque joueur.