

Professor
PUZZLE
PRÉSENTE

REFLECT

LA COURSE AUX MIROIRS

UNE COMPETITION RENVERSANTE !

RÈGLES DU JEU

REFLECT

LA COURSE AUX MIROIRS

INSTALLATION

MIROIR

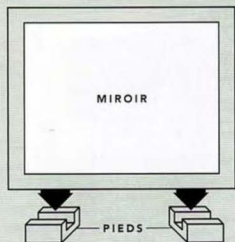
Enlève le film protecteur de chaque côté du miroir, et place les pieds à sa base.

CACHE

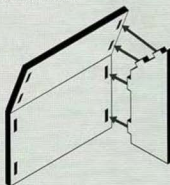
Regarde sur les dessins pour installer les caches, selon que tu sois droitier ou gaucher.

CHALLENGE

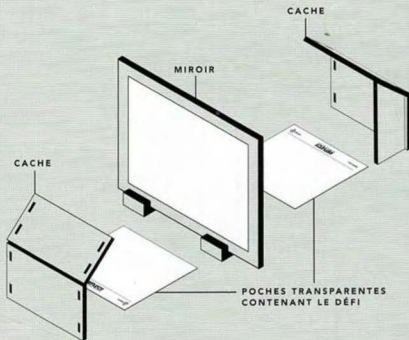
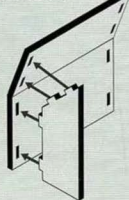
- Place le miroir entre les 2 joueurs au centre de la table.
- Choisis un défi dans la pile, en prenant en compte sa difficulté indiquée dans le coin en bas à droite. Pour 2 joueurs, vous devez choisir le même.
- Place le défi choisi dans la poche transparente. Puis, place le défi devant le miroir, avec le logo REFLECT de ton côté.
- Place le cache entre toi et le défi, afin de ne pas pouvoir le voir directement. Tu ne peux le voir que dans son reflet.
- Prenez chacun un feutre.



ASSEMBLAGE DU CACHE
POUR DROITIER



ASSEMBLAGE DU CACHE
POUR GAUCHER



COMMENT JOUER

JEU À DEUX JOUEURS

Les deux joueurs posent leur feutre en position de départ, et l'un d'eux dit "3, 2, 1, partez !" et le défi commence !

Il y a 2 types de défis : labyrinthe ou chemins.

DÉFIS LABYRINTHE

Le but de ces défis est d'être le premier joueur à dessiner une ligne, du DEBUT du labyrinthe jusqu'à la FIN.

Si un joueur traverse accidentellement un mur, ou rencontre une impasse, il doit garder son feutre sur la page et retracer la ligne jusqu'au bon endroit avant de reprendre son chemin. Le premier joueur à atteindre l'arrivée est le vainqueur !

En cas d'égalité, les 2 joueurs effacent leurs lignes et font le course pour compléter le labyrinthe dans l'autre sens. Le gagnant garde sa carte comme 1 point de score.

DÉFIS CHEMINS

Le but de ces défis est de rester entre les "murs" en faisant le moins de fautes possible. Les joueurs se concentrent alors sur la précision, pas le chronomètre. S'ils ne sont pas inscrits sur la carte, les joueurs définissent leurs propres points de DEBUT et FIN.

Si un joueur passe accidentellement à travers un mur, il doit garder le feutre sur la page et tracer le chemin à contresens pour retrouver le bon endroit avant de poursuivre.

Sur certains de ces défis, il y a de multiples formes à tracer, le joueur devra donc lever son feutre de la page pour le déplacer jusqu'à la forme suivante.

Quand les 2 joueurs ont fini, comparez les 2 dessins et leur précision. Celui qui sera le mieux resté entre les "murs" est le gagnant.

En cas d'égalité, celui qui a fini le premier est vainqueur. Là aussi, garde la carte pour marquer ton score.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur à avoir remporté 5 défis est le gagnant.

JEU À UN JOUEUR

Les règles sont les mêmes, mais tu vas jouer contre un chronomètre de 60 secondes pour les défis labyrinthes, et essayer d'augmenter ta précision à chaque fois dans les défis chemins.

DÉFI LABYRINTHE



LABYRINTHE #14

REFLECT
LA COULEUR DES MURS

NIVEAU 1

DÉFI CHEMINS



CHEMIN #25

REFLECT
LA COULEUR DES MURS

NIVEAU 2

#professorpuzzle

 @ProfPuzzleLtd  @professorpuzzleltd  @ProfessorPuzzleLtd

Professor
PUZZLE

03/21 | PP6254 | Convient aux enfants de 8 ans et plus.

 Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petits éléments qui présentent un risque d'étouffement. Pour de meilleurs résultats, nettoyez le plateau avec un chiffon humide. Remettez le capuchon pour éviter que la pointe du stylo ne sèche. Protéger la peau, les vêtements et les meubles car l'encre peut tacher. Veuillez conserver ces informations pour toute référence ultérieure.



CE UK
CA

Fabrique en Chine B200

Importé par Wilson Jeux, 97 Av Emile Zola, 75015 Paris
www.wilsonjeux.fr

Professor Puzzle Ltd., London, TW1 4DP, UK
Professor Puzzle Europe Ltd., Dublin, D22 A370, IRELAND
Professor Puzzle USA, Inc., Chicago, IL 60640, USA
Design Rights and Copyright Professor Puzzle Ltd 2021
www.professorpuzzle.com