

MACROSCOPE

RÈGLES DU JEU



LE MACROSCOPE ! Lancez les dés et ouvrez les hublots correspondants pour découvrir l'image qui se cache derrière. Moins vous ouvrez de hublots avant de deviner ce que représente l'image, plus vous obtenez de cristaux. Le joueur comptabilisant le plus de cristaux à l'issue de 10 manches est couronné vainqueur !

MATÉRIEL DE JEU ET MISE EN PLACE AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

- **200 CARTES ILLUSTRÉES RECTO VERSO**
- **2 DÉS**
- **54 CRISTAUX JAUNES ET 10 CRISTAUX BLEUS**

Chaque cristal jaune vaut 1 point.
Chaque cristal bleu vaut 10 points.

Vous pouvez à tout moment échanger 10 cristaux jaunes contre 1 bleu ou vice versa. Il devrait donc toujours y avoir suffisamment de cristaux jaunes dans la réserve.

- **LE MACROSCOPE**

Détachez soigneusement les éléments en carton perforé et assemblez le Macroscopie comme indiqué sur l'illustration :



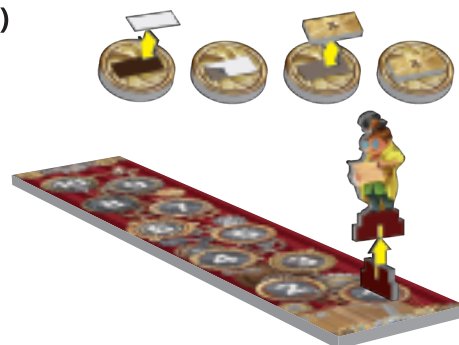
- **12 DISQUES (DISQUES AVEC BANDES ADHÉSIVES ET RECTANGLES)**

Collez les rectangles sur les disques à l'aide des rubans adhésifs comme indiqué sur l'illustration.

- **1 MARQUEUR DE TOURS**

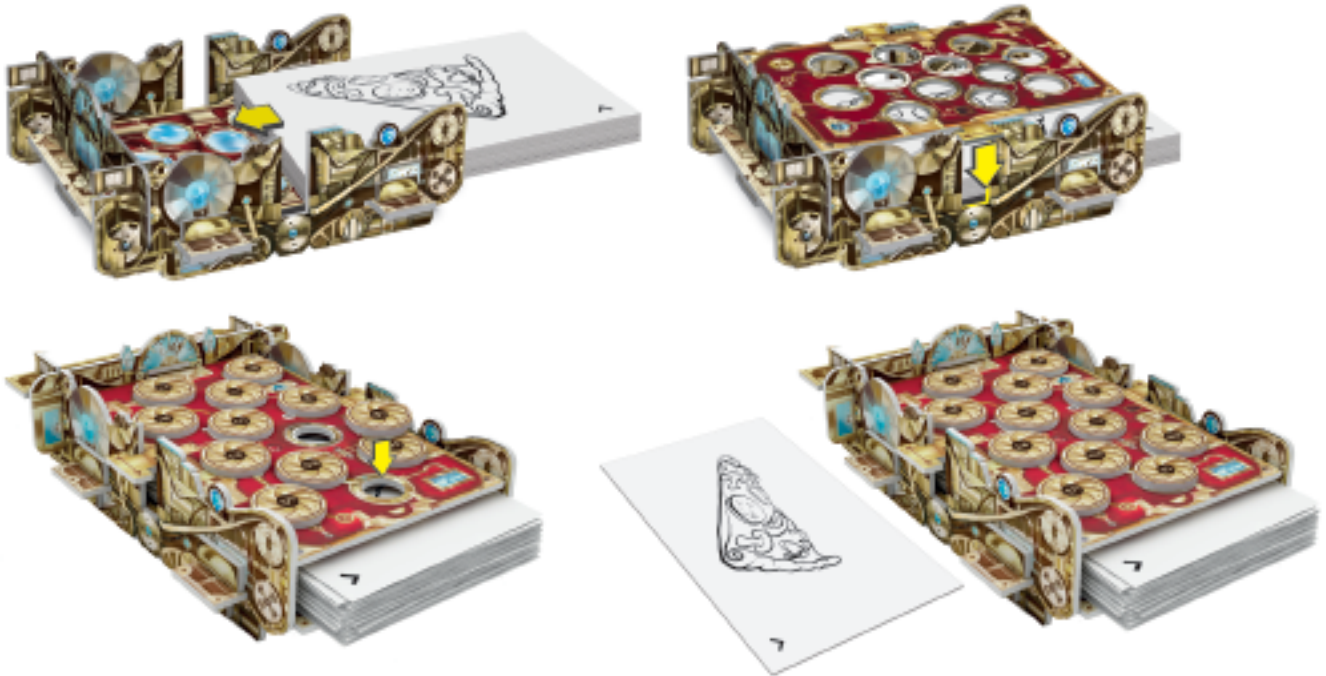
Assemblez les deux éléments du marqueur de tours comme indiqué sur l'illustration.

- **1 COMPTEUR DE TOURS**



PRÉPARATION DU JEU

- Posez la **pile de cartes illustrées dans le Macroscop**. Ne les regardez pas, cela enlèverait du piquant au jeu !
- Posez le **cache doté** de 12 hublots sur la pile. La fin de la carte avec la flèche noire doit être visible. La flèche indique l'orientation de l'image.



- Fermez les hublots du Macroscop à l'aide des 12 disques, de sorte que les numéros soient visibles.
- Retirez délicatement la première carte illustrée du Macroscop, sans regarder la face arrière et rangez-là dans la boîte.
- La boîte du Macroscop est dotée d'un compartiment spécial pour les cartes illustrées. Rangez-y toutes les cartes utilisées, jusqu'à ce que le Macroscop soit vide.
- Placez le **marqueur de tours sur la première case** du compteur de tours et préparez les dés.
- Préparez les cristaux comme réserve pour tous les joueurs.
- **Chaque joueur prend 2 cristaux jaunes**, ce qui correspond à deux points.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence, le jeu se déroule ensuite dans le sens horaire.

Lorsque c'est ton tour :

Tourne le Macroscopie vers toi. La flèche noire sur la carte illustrée doit pointer vers le haut.

1 Lance les deux dés. Le **nombre de points indiqués** sur les dés correspond aux chiffres inscrits sur les disques du Macroscopie. Chaque chiffre apparaît deux fois sur les disques.

- **Tu peux retirer un disque par dé portant le numéro correspondant.**
- Il n'y a **plus de disques avec le chiffre correspondant** pour un dé ou même les deux : dans ce cas, tu peux ouvrir un ou deux **hublot(s) de ton choix**.

2 Tu peux deviner après chaque hublot que tu ouvres.

- L'étape pendant laquelle tu peux deviner est décrite ci-dessous.

3 Tu renonces à deviner, même après avoir ouvert le deuxième hublot ?

- Prends **2 cristaux jaunes** dans la réserve.
- Un **autre joueur peut maintenant deviner à ta place**. Le joueur ayant le moins de points peut tenter de deviner en premier. En cas d'égalité de points, c'est toi qui décide du joueur qui peut commencer.

Tous les joueurs doivent à tout moment avoir la possibilité de regarder dans les hublots. Veillez à ce que les disques ne glissent pas quand vous déplacez le Macroscopie vers un autre joueur.

Personne ne veut deviner ? C'est alors **au tour du joueur suivant** dans le sens horaire. Passe-lui les dés.

Exemple : Simon commence. Il lance les dés et obtient un 2 et un 5. Il retire d'abord le disque avec le numéro 2, puis celui portant le numéro 5. Il ne souhaite pas deviner, il prend alors 2 cristaux jaunes dans la réserve. Les autres joueurs ne veulent pas deviner non plus, il passe donc les dés au joueur suivant.

Tu veux deviner:

- **Place autant de cristaux** à côté du Macroscopie qu'il y a encore **de disques sur les hublots**. Ces cristaux représentent **la récompense possible!**

! Attention : celui qui donne une **mauvaise** réponse, **perd** autant de **cristaux !**

- **Annonce maintenant à voix haute** ce que tu penses qui y représenté sur la carte illustrée.

- Un **des autres joueurs pense que tu te trompes ?** Il peut **proposer une autre réponse**.

- **Plusieurs joueurs veulent deviner ?** Le joueur ayant lancé les dés en dernier décide de qui peut deviner en premier.

- **Chaque réponse** ne peut être donnée **qu'une seule** fois!

- **Chaque joueur** ne peut deviner **qu'une seule** fois!



- **Avant de découvrir la solution** : recouvrez tous les hublots avec des disques afin que la carte illustrée suivante soit bien cachée.
- **La solution** : retirez doucement la première carte illustrée du **Macroscopie**.

Exemple (suite) : Léa lance les dés. Elle ouvre un seul hublot et tente de deviner. Elle prend 9 cristaux jaunes dans la réserve et les met de côté comme gain possible. Elle dit : «Je pense que c'est un gâteau». Simon propose une autre solution. Et devine à son tour : «Je pense que c'est une pizza». Les deux joueurs referment ensuite tous les hublots.

Bonne réponse ?

Prends les cristaux préalablement mis de côté, **c'est ta récompense !**

Mauvaise réponse ?

- **Tu perds** autant de **cristaux** que tu aurais gagnés si tu avais deviné juste !
- Si **toutes les réponses sont fausses**, tous les joueurs ayant deviné perdent le nombre de cristaux mis en jeu. Les cristaux mis de côté sont rangés dans la réserve.
- **Tu n'as pas assez de cristaux** ? Dans ce cas, tu dois rendre tous ceux qui te restent.

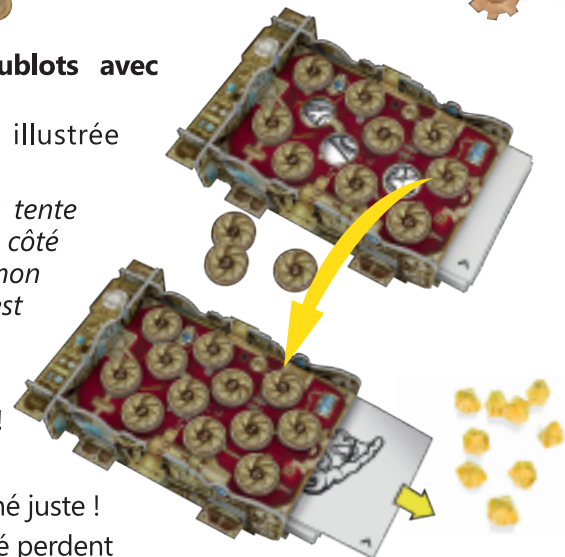
Exemple (suite) : Léa retire soigneusement la carte illustrée du Macroscopie. C'est une pizza. Simon avait donc deviné juste. Il reçoit les 9 cristaux préalablement mis de côté. Léa n'a pas deviné juste : elle doit rendre 9 cristaux et les mettre dans la réserve.

Après avoir découvert la solution

- Reposez la **carte illustrée que vous venez de découvrir dans la boîte**, mais sans regarder l'image au dos.
- Faites avancer le **compteur de tours d'une case** sur le marqueur de tours.
- Le joueur suivant dans le sens horaire commence un nouveau tour avec la carte illustrée suivante.

Cas particulier: tous les hublots sont ouverts ?

Personne ne peut deviner, car il n'y a plus de récompense. Si tu enlèves le dernier disque, tu ne reçois **pas de cristaux car tu ne devines pas**, mais **tu commences le tour suivant**. Retirez la carte illustrée du Macroscopie et posez-la avec les autres cartes illustrées utilisées. Commencez un nouveau tour, sans déplacer le marqueur de tours.



- Lorsque le compteur de tours atteint la **case 10**, vous jouez encore une carte illustrée.
- Ensuite, tous les joueurs font le **décompte de leurs cristaux**. Chaque cristal jaune vaut 1 point et chaque cristal bleu en vaut 10, **le joueur comptabilisant le plus de points est couronné vainqueur**.

RETOURNER LA PILE DE CARTES ILLUSTRÉES

Il n'y a plus de cartes illustrées dans le Macroscopie ?

Prenez la pile de cartes illustrées déjà utilisées, retournez-la et posez-la dans le Macroscopie.
Et c'est parti pour un nouveau tour de devinettes !

VARIANTE «RISQUE»

Jouez selon les règles de base, mais avec la variante suivante :

Tu peux **aussi deviner pendant le tour de jeu d'un autre joueur !**

Cela signifie :

- Après chaque hublot ouvert, tous les joueurs ont la possibilité de deviner.
- Mais: le joueur ayant lancé les dés a toujours la priorité. Si tu veux deviner pendant le tour de jeu d'un autre joueur, tu dois l'annoncer préalablement.
- Le joueur dont c'est le tour peut alors toujours décider de deviner lui-même.
- S'il te laisse deviner, tu dois lui donner 2 cristaux.
- Si tu n'as pas les 2 cristaux, tu ne peux pas deviner.
- Cette règle s'applique aussi si tu veux deviner autre chose que ce qui a déjà été deviné. Dans ce cas aussi, tu dois donner 2 de tes cristaux jaunes au dernier joueur ayant lancé les dés.
- Si plusieurs joueurs devinent, chacun d'eux doit donner 2 cristaux jaunes au même joueur



Game produced/published
for Game Factory by
Lifestyle Boardgames Ltd.
©2016 All rights reserved.

WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM |



Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
D-63128 Dietzenbach
www.carletto.de
Carletto AG
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com

