



Vitesse Éclair

Un joueur reçoit "l'éclair", que les autres joueurs peuvent lui voler. Possédez-vous l'éclair à la fin du jeu? Alors, vous gagnez!



2+



4+

Règles du jeu

- ✕ 1 joueur reçoit la foudre.
- ✕ Cette manette Picoo commence à vibrer et s'allume en rouge.
- ✕ Le but est de tenir la foudre à la fin du jeu.
- ✕ On peut prendre la foudre en marchant près du joueur qui la tient.
- ✕ La foudre saute alors automatiquement vers l'autre manette Picoo.

Couleurs et interactions



Bleu
joueur normal



Rouge
joueur qui tient la foudre



Pour le manuel le plus
à jour, visitez:
www.picoo.com/games/