



Le Petit Voleur

Les voleurs transportent des miettes d'un côté à l'autre du terrain, tandis que les agents tentent de les en empêcher. Qui va gagner ?



4-12



8+



Smart-sleeves

Préparation

- ✕ Prendre les Smartsleeves 1 à 12.
- ✕ Placer les cartes 1 à 6 en ligne au début de l'aire de jeu. Ce sont les miettes de biscuits.
- ✕ Placer les cartes 7 à 12 en ligne à la fin de l'aire de jeu. Ce sont les boîtes à biscuits.
 - Astuce : Diminuer le nombre de cartes pour rendre la tâche plus difficile aux voleurs de miettes.

Règles du jeu

- ✕ Les joueurs sont divisés en deux équipes : les voleurs de miettes (rouge) et les policiers (bleu).
- ✕ Les voleurs de miettes doivent ramasser les miettes de biscuits et les apporter aux boîtes à biscuits.

- ✖ Un voleur de miettes prend une miette en scannant une carte “miette”.
- ✖ Un voleur de miettes met la miette dans une boîte en scannant une carte “boîte à biscuits”.
- ✖ Les policiers essaient de récupérer les miettes en touchant un voleur.
- ✖ Les voleurs de miettes gagnent un point pour chaque miette déposée dans les boîte à biscuits.
- ✖ Les policiers gagnent un point pour chaque miette récupérée.
- ✖ Après avoir récupéré une miette, les policiers prennent un temps mort de 4 secondes. Pendant ce temps mort, les policiers ne peuvent pas toucher les voleurs.

Fin du jeu

- ✖ L'équipe qui totalise le plus de points gagne.

Couleurs et interactions

Voleur :

-  *Rouge*
voleur
-  *Jaune*
voleur avec une miette
-  *Vert clignotant*
miette livrée à la boîte à biscuits

○ Rouge clignotant
miette prise par un policier

Policier :

● Bleu
policier

○ Vert clignotant
miette prise au voleur



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

