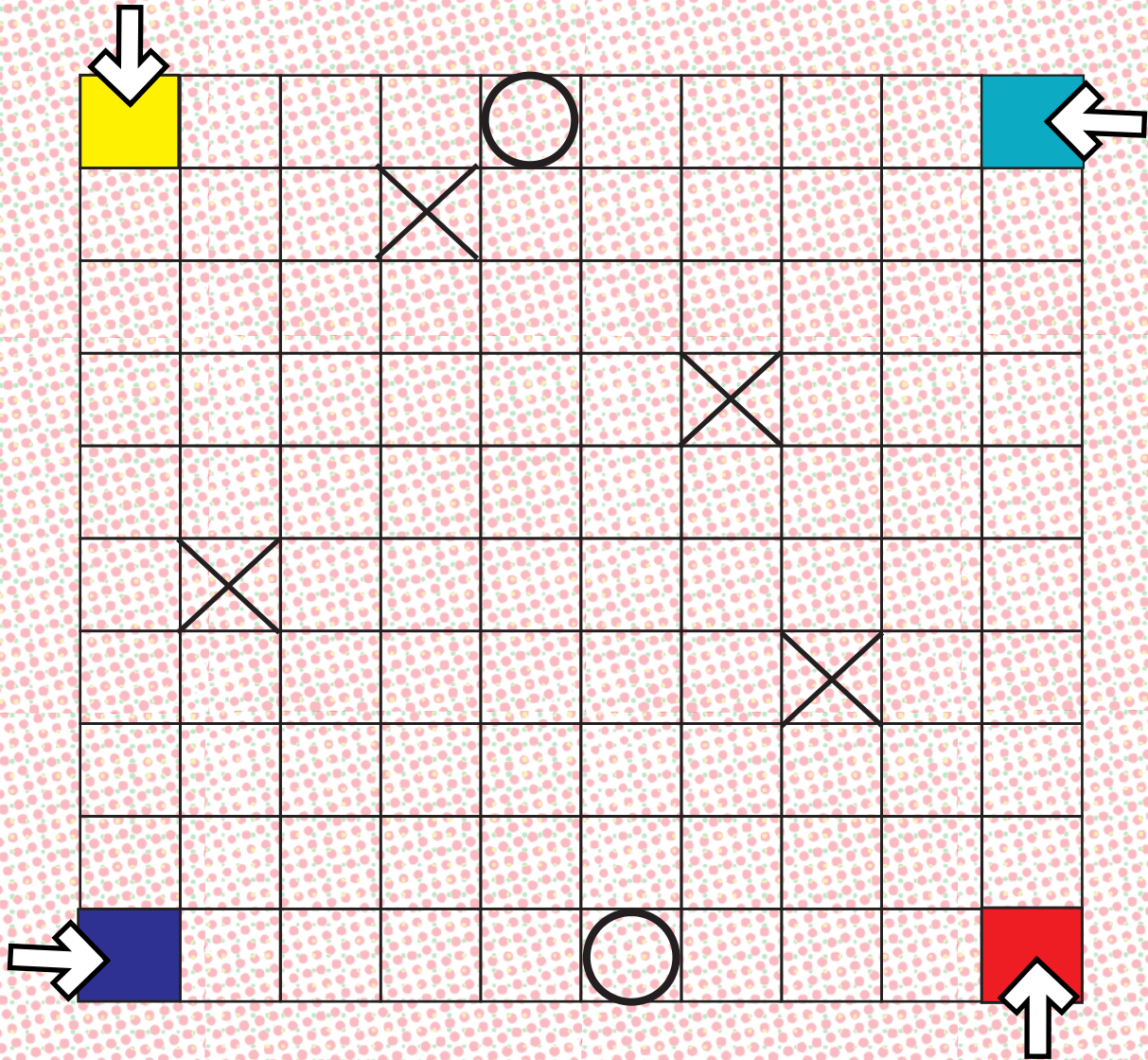


NIVEAU 4



MATERIEL

- 4 formes sur la grille
- 4 indicateurs de couleurs (une par personne)
- 4 cartes (une par personne)
- Un téléphone
- 2 modules
- 4 obstacles

REGLES DU JEU

Mêmes consignes que le niveau 0, 1, 2 et 3

- ajout d'obstacle/module
- quand on arrive sur une case avec un obstacle : on saute au dessus (si 2 cases alors on saute 2 fois)
- quand on arrive sur un module : on doit se déplacer le plus vite possible sur l'autre module

MATERIEL

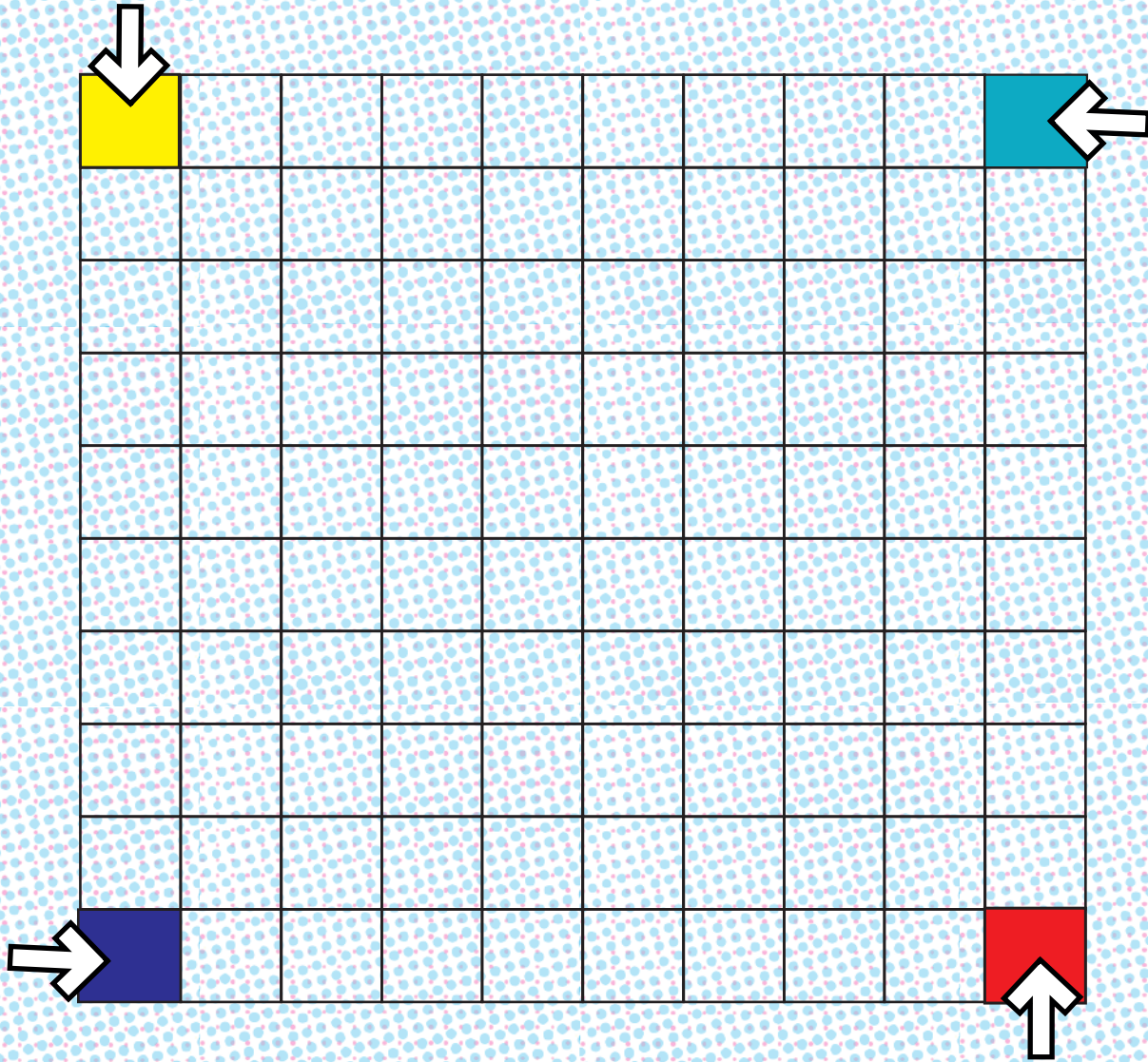
- 4 Formen auf dem Gitter
- 4 Farbindikatoren (Eine pro Person)
- 4 Karten (Eine pro Person)
- Ein Handy
- 2 Module
- 4 Hindernisse

SPIELREGELN

Dasselbe wie Stufe 0, 1, 2 und 3

- Hinzufügen von Hindernissen/Modulen wenn man auf ein Feld mit einem
- Hindernis kommt: man springt darüber. (wenn 2 Felder, dann springt man 2 Mal).
- wenn man auf ein Modul kommt: man muss sich so schnell wie möglich auf das andere Modul bewegen

NIVEAU 3



MATERIEL

- 4 formes sur la grille
- 4 indicateurs de couleurs (une par personne)
- 4 cartes (une par personne)
- un chronomètre
- un téléphone

REGLES DU JEU

- Mêmes consignes que le niveau 0, 1 et 2
- Les emplacements deviennent invisibles (on ne doit plus récupérer mais poser les formes)
 - on doit emmener la personne que l'on guide sur la case que l'on est le seul à connaître

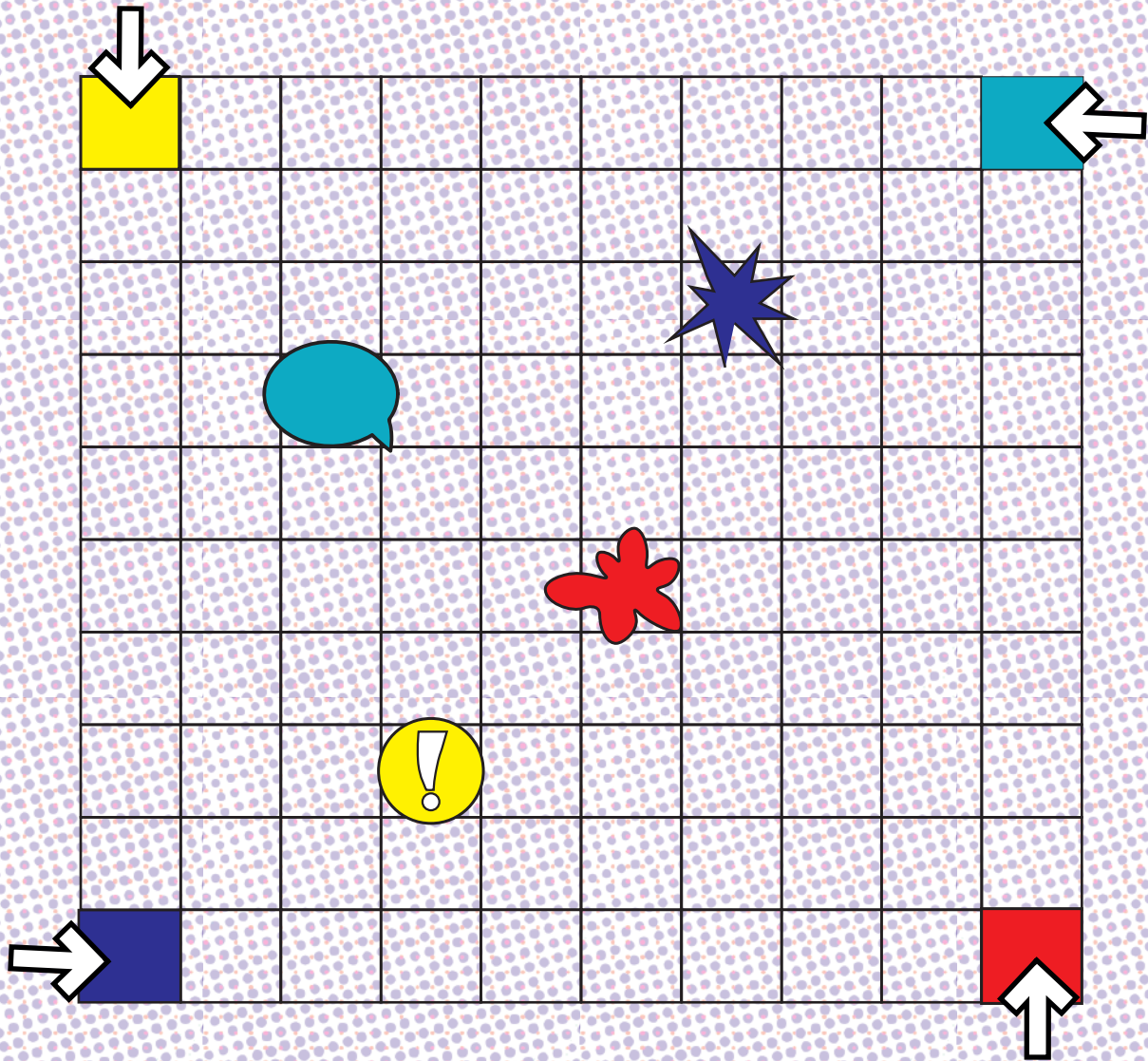
MATERIAL

- 4 Formen auf dem Gitter
- 4 Farbindikatoren (Eine pro Person)
- 4 Karten (Eine pro Person)
- Ein Handy

SPIELREGELN

- Dasselbe wie Stufe 0, 1 und 2
- die Plätze werden unsichtbar (man muss die Formen nicht mehr einsammeln, sondern legen).
 - man muss die Person, die man führt, auf das Feld bringen, das nur man selbst kennt

NIVEAU 2



MATERIEL

- 4 formes sur la grille
- 4 indicateurs de couleurs (une par personne)
- 4 cartes (une par personne)
- un téléphone

REGLES DU JEU

- Mêmes consignes que le niveau 0 et 1
- Ajout d'un chronomètre
 - On a 10 secondes pour donner le nombre d'informations que l'on veut, au signal sonore c'est à la personne suivante
 - Au bout du temps imparti, il faut avoir réussi à placer tout le monde

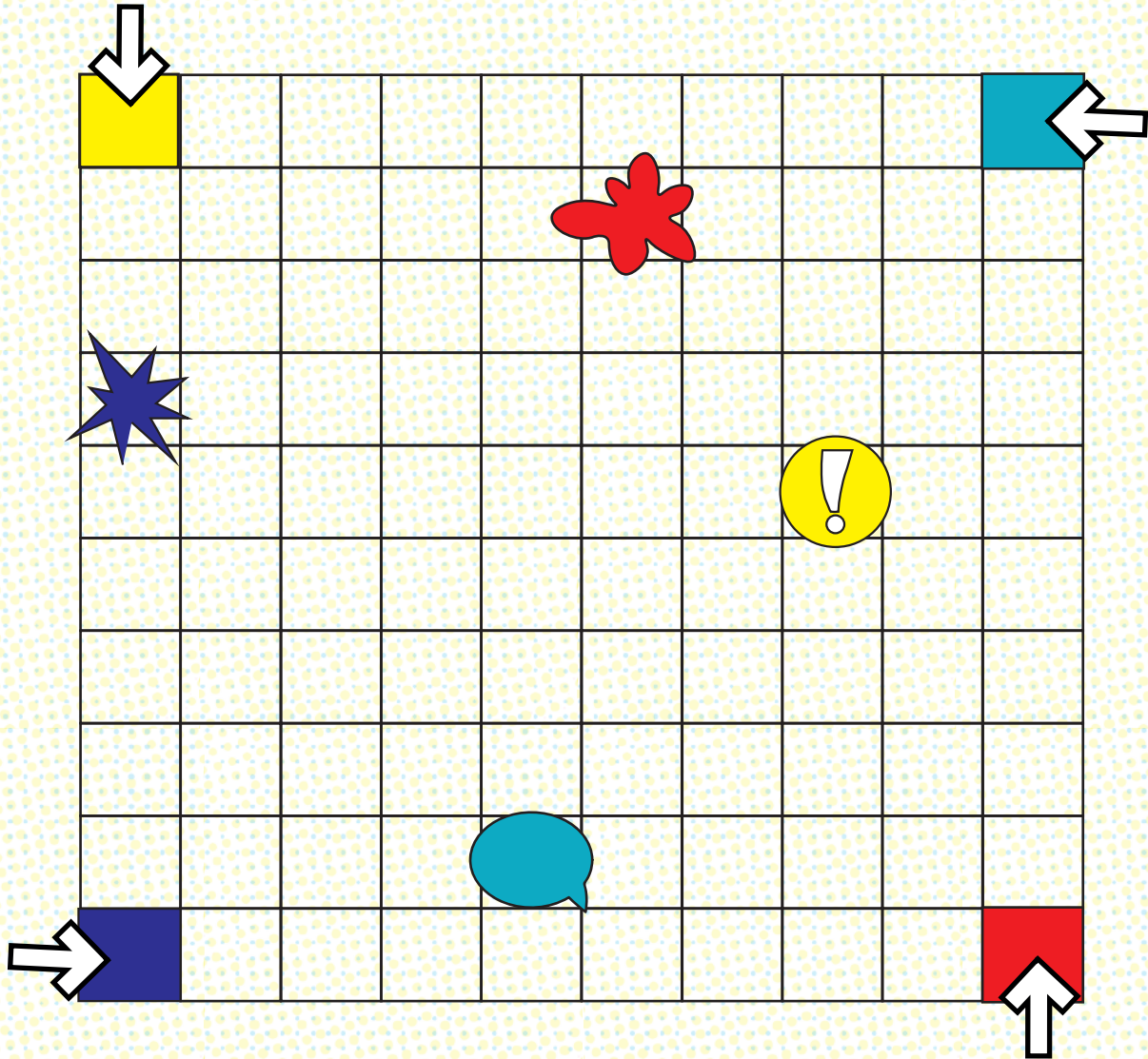
MATERIAL

- 4 Formen auf dem Gitter
- 4 Farbindikatoren (1 pro Person)
- 4 Karten (1 pro Person)
- Ein Handy

SPIELREGELN

- Dasselbe wie Stufe 0 und 1
- Hinzufügen einer Stoppuhr
 - Man hat 10 Sekunden Zeit, um so viele Informationen zu geben, wie man möchte.
 - auf ein akustisches Signal hin ist die nächste Person dran nach Ablauf der Zeit muss man es geschafft haben, alle zu platzieren

NIVEAU 1



MATERIEL

- 4 formes sur la grille
- 4 indicateurs de couleurs (une par personne)
- 4 cartes (une par personne)

REGLES DU JEU

- Même chose que le niveau 0
- Guider toujours une seule personne, mais :
 - quand on crie une direction tous les autres joueurs avancent (et plus simplement la personne que l'on guide)
 - quand un joueur se retrouve sur la bonne case il continue de jouer mais ne bouge plus ; il crie tant que la personne qu'il guide n'est pas placé

MATERIAL

- 4 Formen auf dem Gitter
- 4 Farbindikatoren (Eine pro Person)
- 4 Karten (Eine pro Person)

SPIELREGELN

- Dasselbe wie Stufe 0
- Immer nur eine Person führen, aber :
 - Wenn man eine Richtung ruft, bewegen sich alle anderen Spieler (und nicht mehr nur die Person, die man führt).
 - Wenn ein Spieler auf dem richtigen Feld steht, spielt er weiter, bewegt sich aber nicht mehr; er ruft, solange die Person, die er führt, noch nicht platziert ist.