



## LISTE ET NOTICES DES JEUX :



### DONNE LE RYTHME!

#### Performance et vitesse

- 1 à 3 joueurs.
- Objectif : Atteindre tous les boutons lumineux dans les 3 zones du jeu après les avoir chargés.
- Faire tourner les 3 tourbillons (éléments rotatifs) pour recharger les LED.
- Lorsque les LED sont chargées, elles clignent. Le premier joueur à appuyer sur toutes ses LED remportent la manche.
- Chaque joueur dispose d'une couleur différente.
- La manche terminée, le joueur passe à un autre tourbillon et à un autre ensemble de LED.
- Le premier joueur ayant remporté trois manches gagne le jeu.



### TRAVAILLE TA MEMOIRE!

#### Agilité et mémorisation

- 1 joueur par équipe.
- Objectif : Jeu d'observation et de mémoire, le joueur doit rester attentif pour éviter de faire sauter les mines.
- 3 boutons s'illuminent pendant 2 secondes.
- Le joueur doit se souvenir de ces emplacements afin de les éviter, pendant qu'il fait passer tous les autres boutons à la couleur verte.
- Si l'un de ces 3 boutons est touché pendant le jeu, les 3 boutons à éviter s'allument à nouveau indiquant pendant une seconde leurs positions.
- L'écran du Contrôleur du jeu indique le nombre d'emplacements restants.
- 3 erreurs et le joueur perd la partie.



### PRESSE LES 10 BOUTONS!

#### Performance et agilité

- 1 à 3 joueurs par équipe.
- Définir la couleur de chaque équipe.
- Objectif : Obtenir 12 points avant l'équipe adverse pour remporter le jeu.
- Faire tourner les 3 tourbillons (éléments rotatifs) pour recharger les LED. Chaque tourbillon correspond à une couleur.
- Trouver et toucher le bouton coloré correspondant au tourbillon en action pour obtenir le point.
- Si vous continuez à faire tourner le tourbillon votre lumière se déplace.
- Une fois attrapée, une nouvelle LED de votre couleur s'allume.

## POUR DÉMARRER LE JEU :

