

Réponses aux énigmes:

- | | | |
|---------------|----------------------|----------------------|
| 1. Balle | 11. Table | 21. Canapé |
| 2. Eau | 12. Brosse/Balai | 22. Lit |
| 3. Sac | 13. Seau | 23. Tapis |
| 4. Voiture | 14. Vélo | 24. Brosse à cheveux |
| 5. Porte | 15. Chaussures | 25. Rideau / Stores |
| 6. Dentifrice | 16. Téléphone | 26. Miroir |
| 7. Chaise | 17. Lampe | 27. Clôture |
| 8. Fleurs | 18. T.V. | 28. Brouette |
| 9. Escalier | 19. Coussin/Oreiller | 29. Pelle |
| 10. Brique | 20. Evier | 30. Tuyau d'arrosage |

Finalement :

Convient aux enfants de 3 à 8 ans, 1 à plusieurs joueurs.

Gotrovo est un jeu dynamique et doit être joué sous surveillance d'un adulte. Nous déconseillons fortement établissant les parcours qui amèneraient les joueurs à grimper sur les meubles ou à jouer dans des conditions dangereuses.

Attention! Risque d'étouffement par petites pièces.



Ne convient pas enfants de moins de 3 ans.



Répond aux normes EN71, CPSC ainsi qu'aux exigences de sécurité ASTM F963.

Ces instructions contiennent des informations importantes et doivent être conservées pour une consultation ultérieure.

Pour télécharger la version française du manuel d'instructions, rendez-vous sur le site www.gotrovo.com

Instrucciones en español descargables en www.gotrovo.com

Il est formellement interdit de recopier ou de récréer GOTROVO sans la permission explicite des créateurs.

Droit d'auteur Created4Kids Ltd 2015. Le nom Gotrovo est une marque déposée de Created4Kids Ltd.

Created4Kids Limited.
Company No. 8263253
Corby Enterprise Centre, London Road,
Corby, NN17 5EU, United Kingdom.



info@gotrovo.uk
www.gotrovo.com



Batch No. MAY2015-GO3CH



Gotrovo , le jeu familial de chasse au trésor. Nous espérons que le jeu vous apportera de nombreuses heures de plaisir!

Le but du jeu est simple : suivre la piste d'indices afin de découvrir le trésor final, en ramassant les pièces d'or sur le parcours.

Objectif: Les joueurs suivent un parcours d'indices sous la forme d'image, de mot, de rébus ou de jeu de rôle. Au fur et à mesure qu'ils trouvent chaque carte d'indice, ils les accrochent à la carte au trésor et en même temps ils collectent les pièces d'or dans le sac à butin. Le jeu se termine lorsque le(s) joueur (s) trouve(nt) la barre en or à la fin du parcours.

Contenu:

- Carte au trésor (double face) ainsi qu'une petite feuille de pastilles adhésives
- 100 cartes d'indice et une grande feuille de pastilles adhésives
- Sac de butin contenant 10 pièces d'or
- Barre en d'or

Démarrage: Avant de jouer pour la première fois, collez les 20 pastilles adhésives de la **petite feuille** dans les cercles des deux côtés de la carte au trésor sur les points de 1 à 10.

Appliquer les pastilles adhésives de la **grande feuille** au verso de toutes les cartes d'indice, comme indiqué sur le schéma:



Code couleur :

Vous pouvez jouer à Gotrovo à l'intérieur et à l'extérieur à un ou plusieurs joueurs. La couleur du dos des cartes d'indice indique leur usage. Rouge: parcours de plein air; bleu : parcours intérieurs; vert : parcours intérieur ou extérieur; doré: pour une utilisation dans le jeu de rôle/jeu de cartes vierges afin que vous puissiez créer vos propres indices.

Types de jeu:

- A partir de 3 ans: Créer un parcours à l'aide des indices image.
- 4-5 ans: Créer un parcours à l'aide des indices mot (au lieu de l'indice image) face visible. Les débutants en lecture peuvent tenter de lire l'indice et ensuite de vérifier la réponse en regardant l'image au verso.
- A partir de 5 ans: Créer un parcours à l'aide des indices énigme (les réponses de ces énigmes sont disponibles sur dernière page ces instructions).
- Groupes d'âge mixtes: Créer un parcours en utilisant les cartes d'indice - énigme, mot et image afin de permettre aux joueurs des différents âges et capacités de jouer ensemble.
- Créez vos propres indices (voir la page d'idées et de bonus sur gotrovo.com).

Jeu de rôle:

Le jeu de rôle est joué en utilisant les cartes dorées, dont 10 se déroulent dans des lieux imaginaires. Le(s) joueur(s) qui aiment les jeux de rôle vont adorer de suivre un parcours imaginaire. Commencez avec l'un des 10 endroits imaginaires et tentez de découvrir où cet endroit pourrait être – quelque part dans votre maison, jardin ou même dans un parc. Explorez les vues et les bruits de cet endroit imaginaire, par exemple : cachez vous des géants, chantez avec les sirènes, appelez la princesse dans sa tour. Pendant que le joueur est joué son rôle, cachez le prochain indice quelque part à proximité, laissez le joueur(s) le trouver, et ainsi de suite. Demandez au joueur (s) "Où pourrait se trouver [la baie du soleil couchant]? Comment pouvons-nous nous y rendre?" Le jeu de rôle continue jusqu'à l'endroit final où vous pourrez rapidement cacher le coffre au trésor.

Cartes vierges:

Utilisez les cartes d'indices dorées vierges afin de créer vos propres indices qui peuvent être accrochées à la carte de la manière habituelle. Les joueurs plus âgés peuvent s'ils le souhaitent créer des énigmes ou dessiner des images à l'aide d'un marqueur effaçable; vous pourriez créer un parcours à thème, comme un parcours d'animaux, en imprimant vos propres images et en les collant sur les cartes vierges. Rendez vous sur la page «Idées et bonus » de gotrovo.com pour plus d'idées!

Création du parcours :

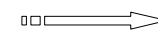
1. Sélectionnez les cartes d'indice adaptées aux âges / capacités du (des) joueur (s) et décidez de l'ordre dans lequel vous les posez. (10 cartes d'indice pour un long parcours; 6 pour un parcours court.)
2. Collez le 1er indice sur la carte en position 1.
3. Prenez le 2ème indice et cachez le, ainsi qu'une pièce d'or, à l'endroit où le 1^{er} indice envoie le(s) joueur(s).
4. Prenez le 3ème indice et cachez le, ainsi qu'une pièce d'or, à l'endroit où le 2^{ème} indice envoie le(s) joueur(s).
5. Répétez ces étapes jusqu'à ce que vous ayez posé l'indice final.
6. Cachez le coffre au trésor à l'emplacement final. Pour plus de fun vous pouvez cacher un trésor supplémentaire (un jouet ou un petit cadeau) à l'intérieur.
7. Donnez la carte au trésor avec la première carte d'indice au(x) joueur(s) et c'est parti. N'oubliez pas de leur donner le sac de butin rouge pour recueillir les pièces d'or !

Exemple (court sentier) :

Carte indice:

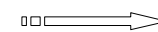
Où positionner l'indice:

I. Carte indice Bibliothèque



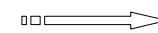
Coller la carte indice sur la carte au trésor en position 1

II. Carte indice Lampe



Cachez dans la bibliothèque

III . Carte indice Lit



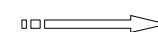
Cachez près de la lampe

IV . Carte indice Fenêtre



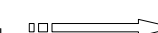
Cachez dans le lit

V. Carte indice TV



Cachez près de la fenêtre/rebord de la fenêtre

VI . Carte indice Porte-manteau



Cachez près de la TV

VII . -

Cachez le coffre au trésor près de porte-manteau

Jeu en groupe et fête

Gotrovo est parfait pour les fêtes d'anniversaire. Si vous souhaitez créer 2 parcours et organiser une course d'équipe, visitez gotrovo.com pour en savoir plus à propos de notre pack pour fêtes qui offre une carte au trésor, des pièces d'or et un coffre au trésor supplémentaires.

