

# MIRO MIRO

UN JEU D'OBSERVATION ET  
DE PERCEPTION SPATIALE

10  
min  
15

2  
Joueurs  
6

6<sup>+</sup>  
ans

## • OBJECTIF DU JEU

MIRO MIRO est un jeu d'observation et de perception spatiale.

Le but est de choisir la carte dont la surface correspond le plus à celle de la carte Défi.

Tu peux soit faire confiance à ton intuition et choisir rapidement, soit prendre ton temps pour calculer précisément la surface si tu comptes plus vite que ton ombre.

## • COMPOSITION

72 Cartes Zone

6 Jetons + / -

1 Livret de Règles

## • LES CARTES ZONE



**Face avant :** une forme colorée sur une grille de carrés.



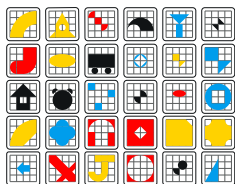
**Dos :** un nombre indiquant la surface de la forme colorée.

Exemple : si la forme contient 3 carrés, le chiffre 3 est inscrit au dos.

## • MISE EN PLACE DU JEU

1. Mélange toutes les cartes Zone.
2. Tire **10 cartes au hasard** pour constituer la pile des cartes Défi.
3. Dispose **30 cartes** au centre de la table, faces visibles : c'est la **pioche commune**.
5. Range les cartes restantes : elles ne serviront pas pendant la partie.
6. Choisis **un donneur** de manière aléatoire. La partie peut commencer.

Pioche commune



Cartes Défi

## • DÉROULEMENT DU JEU

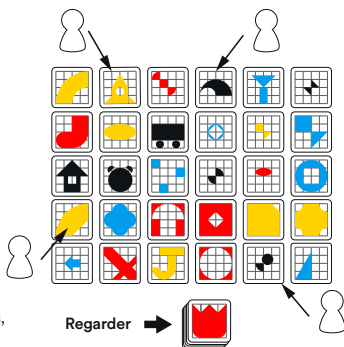
### 1. Observation

Tous les joueurs regardent ensemble **la carte Défi** (y compris le donneur).

### 2. Choix

Chaque joueur cherche **parmi les cartes de la pioche** celle dont la surface semble la plus proche de celle de la carte Défi, puis la prend.

- **Attention** : une fois qu'une carte est touchée, on ne peut plus la reposer.
- Tous les joueurs choisissent **en même temps**, donc il faut être rapide !

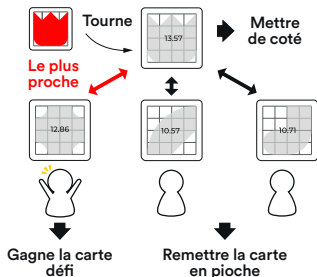


### 3. Révélation

Quand tout le monde a choisi, on **retourne toutes les cartes** en même temps ainsi que la carte Défi.

On compare les nombres au dos.

- Le joueur dont la carte a **la surface la plus proche** de la carte Défi **gagne la manche** et garde la carte qu'il a choisie.
- Les autres joueurs **remettent leurs cartes** dans la pioche, faces visibles.
- En cas d'égalité (deux ou plusieurs joueurs aussi proches), tous gardent leur carte.

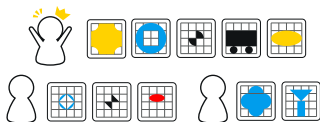


Empile les cartes Défi utilisées à part sans les remélanger. Le rôle de donneur passe au joueur à gauche, puis on recommence avec une nouvelle carte Défi.

## • FIN DE LA PARTIE

Quand toutes les cartes Défi ont été jouées, comptez combien de cartes chaque joueur a conservées.

**Le joueur qui en a le plus remporte la partie !**



## • RÈGLES AVANCÉES : LES JETONS "+ / -"

Pour rendre le jeu plus stratégique, on peut utiliser les jetons +1 et -1.

### Comment les utiliser ?

Quand tu choisis une carte dans la pioche, tu peux y ajouter un jeton +1 ou -1 pour ajuster la surface de ta carte et la rapprocher de celle du Défi.

Exemple : Si ta carte vaut "2" et que tu ajoutes un jeton +1, elle comptera comme "3".

Tu peux utiliser les jetons à tout moment ou décider de ne pas les utiliser. C'est toi qui choisis !

Recto



Verso



Carte Défi



+1 à la zone



$2+1 = 3$



Gagné



Carte des joueurs



3.44

## • VARIANTE

Chaque joueur reçoit **10 cartes tirées** au hasard.

Il doit **les aligner du plus petit au plus grand** selon la taille de la forme (sans regarder les nombres).

Une fois les cartes alignées, tout le monde les retourne pour vérifier.

Le joueur ayant **la plus longue série correcte consécutive gagne**.

Exemple : si tu as aligné 5 cartes dans le bon ordre avant de te tromper, ton score est 5.

1	1.14	1.57	4.71	6	8.56	10.56	10.28	12.86	14
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗		
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗			
2.36	2.57	3.44	3.46	4.25	7.64	5.95	9.57	10.71	15.5

Gagné !

Perdu !

Plus petit



Plus grand

## • NOTES SUPPLÉMENTAIRES

- Le nombre de cartes Défi choisi au départ détermine le nombre de manches.
- Tu peux ajuster la durée de la partie en augmentant ou réduisant ce nombre.
- Tu peux aussi jouer avec autant de cartes dans la pioche que la table le permet.

## PRÉCAUTIONS

- Petites pièces : risque d'ingestion. Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans.
- Éviter les fortes chaleurs et l'humidité.
- Tenir éloigné des flammes : risque de déformation ou d'incendie.

### Éditeur original

GEO JAPAN CO., LTD.

4-45-16 Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-0012

Site officiel : <https://geogames.jp/>

### Propulsé fièrement par MIRALUDO

Site officiel : [www.miraludo.com](http://www.miraludo.com)

Adresse : 5 impasse Césaire,  
92240 Malakoff, France

