

## 2 JEUX D'ASSOCIATION D'IDÉES

### 2 à 4 joueurs et pour jouer seul

#### CONTENU DE LA BOÎTE

- 4 planches illustrées recto-verso
- 32 jetons (Avec qui, avec quoi)
- 32 jetons (A chacun son métier)

#### RÈGLES DE JEUX

##### AVEC QUI, AVEC QUOI

- Prendre les 4 planches (côté cadre bleu) et les jetons à verso bleu.
- Sur chaque planche figurent 4 images bordées d'un repère autocorrecteur. De chaque côté de l'image, une case blanche.
- A chaque image correspondent 2 jetons avec les mêmes repères autocorrecteurs.

##### But du jeu

- Placer de chaque côté de l'image les 2 sujets qui ont un rapport avec elle.

##### COMMENT JOUER

- Distribuer les planches : à 2 joueurs, 2 planches chacun ; à 3 et 4 joueurs, 1 planche chacun (la planche et les jetons restants sont écartés).
- Placer les jetons à l'envers et les mélanger. Ils constituent la pioche.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.
- Il tire un jeton. S'il représente un sujet se rapportant à une image de sa planche, il le pose à gauche ou à droite en faisant correspondre les repères autocorrecteurs. Ceux-ci lui permettent de vérifier qu'il ne s'est pas trompé. Exemple : sur la planche figure un chien, il faut poser l'os ou (et) la niche.
- Si le jeton n'est pas pour lui, il le remet à l'envers dans la pioche.
- Puis c'est au tour du joueur suivant qui procède de même.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété sa (ou ses) planche.

##### A CHACUN SON METIER

- Prendre les 4 planches (côté cadre jaune) et les jetons à verso jaune.
- Sur chaque planche figurent 8 personnages dans leur métier et, dessous, une case blanche avec un repère autocorrecteur.
- A chaque personnage correspond 1 jeton avec le même repère autocorrecteur.

##### But du jeu

- Placer sous chaque personnage le jeton se rapportant à son métier.

#### COMMENT JOUER

- Distribuer les planches comme dans le jeu précédent.
- Placer les jetons à l'envers et les mélanger.
- Chaque joueur à son tour tire un jeton. S'il se rapporte au métier d'un personnage de sa planche, il le pose dessous en faisant correspondre les repères de couleurs. Ceux-ci lui permettent de vérifier qu'il ne s'est pas trompé. Exemple : sur la planche figure le jardinier, il faut poser le jeton représentant l'arrosoir.
- Si le jeton n'est pas pour lui, il le remet à l'envers dans la pioche, et c'est au tour du joueur suivant.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété sa (ou ses) planche.

#### POUR JOUER SEUL

- Prendre les planches une par une et les compléter avec les jetons.

## ENGLISH

## 2 GAMES OF CONNECTIONS

For 1 to 4 players

#### CONTENTS

- 4 Double Sided Playing Boards.
- 32 Cards for Link One.
- 32 Cards for Link Two.

#### RULES OF THE GAMES

##### LINK ONE

Use the sides of the playing boards that have yellow borders and the 32 cards with yellow backs.

##### Aim of the game

To link the object on each card with the correct trade or profession shown on the playing board e.g. the watering can with the gardener. You will notice that the special colour code on the edge of the card exactly matches the colour code on the board. This shows that the correct link has been made.

##### HOW TO PLAY

- Share out the boards - two each if there are two players, one each if there are three or more players. Where there is a board left over put it to one side with its matching cards.
- Place all the cards face down and shuffle them.
- To start, the youngest player picks up a card. If it links with one of the pictures on his board he puts it onto the blank space beneath the picture. If it does not link with any of the pictures on his board he replaces it on the table.