

# F



**Âges :** 8 - 99 ans



**Nombre de joueurs :** 3 - 6



**Contenu :** 1 plateau de jeu + 96 cartes (6 jeux identiques de 16 cartes "thème" + 30 cartes "symboles" (6 symboles par carte) + 6 pions + 1 dé.



**But du jeu :** être le premier joueur à terminer le parcours.



**Préparation du jeu :** chaque joueur reçoit un jeu de 16 cartes "thème" de la couleur de son pion. Les cartes symboles sont mélangées et posées faces cachées au centre des joueurs. Le plateau est posé au centre des joueurs. Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case départ.

**Déroulement du jeu :** le plus jeune joueur retourne une carte "symboles" au centre de la table puis lance le dé. La couleur obtenue par le dé indique avec quel symbole les joueurs vont jouer lors de ce tour de jeu.

Une fois le symbole énoncé, tous les joueurs cherchent dans leur jeu, deux cartes "thème" qui leur semblent être en association d'idées avec le symbole. Ils les posent devant eux, faces cachées. (L'objectif est d'avoir les mêmes idées que les autres joueurs).

Quand tous les joueurs ont posé leurs deux cartes, chacun retourne ses cartes en expliquant ses choix. On voit alors quelles sont les cartes "thème" communes aux joueurs, on effectue le décompte des points, on avance les pions sur le plateau puis on démarre un nouveau tour de jeu. (le joueur suivant retourne une carte "symbole", lance le dé etc...)

**Comptage des points et avancée des pions :** chaque point gagné permet d'avancer son pion d'une case sur le plateau.

- quand un joueur possède une carte en commun avec au moins un autre joueur, les joueurs gagnent chacun 1 point.

- lorsque tous les joueurs ont posé la même carte, ils gagnent tous 3 points.



**Les symboles :** le symbole présent sur la carte posée au centre peut être entouré de différents cercles impliquant chacun une action différente :

- **simple cercle de couleur :** tous les joueurs jouent.

- **double cercle de couleur :** tous les joueurs jouent mais, le joueur A (celui qui a lancé le dé) choisit un autre joueur B. S'ils ont des cartes en communs A et B pourront doubler leurs points.

**NB :** seuls les joueur A et B double leurs points ; les autres joueurs gagnent les points comme expliqué précédemment.

- **cercle gris :** le joueur A choisit un joueur B avec lequel il joue. Les autres adversaires ne jouent pas. **Seuls A et B vont gagner des points en cas de cartes communes.**

- **double cercle gris :** le joueur A choisit un joueur B. Les autres adversaires ne jouent pas. **Les points sont doublés pour les 2 joueurs en cas de cartes communes.**

**Fin de la partie :** Le premier joueur à terminer le parcours gagne la partie.

16 cartes "thèmes"

