

A VOS MARQUES!

La tension est à son comble; chaque joueur, les doigts crispés sur sa poignée-ventouse, attend que le meneur de jeu révèle le contenu de la carte. Ça y est ! Mais... panique ! Où est la marque dont il faut s'emparer ? Cette forme, cette couleur, impossible de la trouver au milieu des autres ! Ah, elle est là... mais trop tard; un joueur l'a déjà attrapée...

Un jeu de société pour toute la famille.

A partir de 8 ans. Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée approximative de la partie : 30 minutes



CONTENU

- 72 jetons-marques
- 4 poignées munies d'une ventouse
- 120 cartes "action" :
 - 72 cartes "marque"
 - 25 cartes "thème visuel"
 - 20 cartes "produit"
 - 3 cartes "caractéristique de produit"
- 1 bloc "objectif secret"
- 1 livret



PREPARATION

- Etaler tous les jetons-marques, face visible. (N.B. : il est recommandé de jouer sur une surface sur laquelle les jetons-marques ne collent pas : nappe, moquette ...).
- Mélanger les 120 cartes et poser le paquet face cachée.
- Prendre chacun une feuille du bloc et une poignée.
- A chaque tour, un joueur tient le rôle de **meneur de jeu**. Il ne participe pas au jeu mais est chargé de tirer la carte située sur le dessus de la pile et de révéler à haute voix son contenu. Le joueur le plus âgé tient le premier le rôle de meneur de jeu.



BUT DU JEU

Le but du jeu consiste, grâce à sa poignée-ventouse, à s'emparer des jetons-marques pour posséder ainsi les 3 marques que l'on a choisies au début de la partie.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

L'objectif secret et les cartes

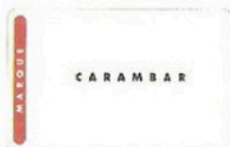
- Chaque joueur commence par inscrire secrètement sur sa feuille "objectif secret" le nom des 3 marques qu'il souhaite posséder, puis la cache; l'ordre sur la feuille n'a pas d'importance.
- Les jetons-marques sont alors mélangés (toujours face visible).
- Le meneur de jeu tire la première carte du paquet, sans la montrer aux autres, et annonce ce qui est inscrit en majuscules.

A VOS MARQUES!

OBJECTIF SECRET

- BABYBEL
- MOBIL
- MR. PROPRIÉTAIRE

Il existe trois sortes de cartes :



- les cartes "marque" qui donnent directement le nom de la marque qu'il faut attraper.



- les cartes "produit" qui donnent une définition du produit (ex : "AUTOMOBILES").



- les cartes "indice" qui portent sur un THEME VISUEL (ex : "DESSIN QUI FAIT REFERENCE A LA LA MER")



- ou sur une "caractéristique de produit" (ex : "PRODUIT QUI FAIT DES BULLES").

Comment jouer

Dès que le meneur de jeu a révélé le contenu de la carte, tous les autres joueurs cherchent, le plus rapidement possible, à s'emparer avec leur poignée-ventouse de la marque qui convient, sans s'aider de l'autre main.

ATTENTION : chaque joueur ne peut en attraper qu'une seule à chaque tour.

Tant que le meneur de jeu n'a rien annoncé, aucune poignée ne doit se trouver au-dessus des jetons-marques.

Pour les cartes "marque", il n'y a qu'un jeton-marque possible, mais aux cartes "produit" et "indice" peuvent correspondre plusieurs jetons-marques.

Ainsi, si la carte "indice" annonce "VACHE", 3 jetons-marques peuvent convenir : Milka, La Vache Qui Rit et Kiri. Plusieurs joueurs peuvent donc gagner un jeton-marque dans un même tour.



Les échanges

Une fois que la tempête est passée, vient le temps de la vérification des réponses et des éventuels échanges. Les réponses figurent au bas de la carte "action" tirée par le meneur de jeu.

- Le joueur qui n'a pas réussi à s'emparer d'une marque essaiera de faire mieux au prochain tour.
- Si un joueur n'a pas pris la bonne marque, il la remet au milieu avec les autres et perd, en plus, une de celles gagnée auparavant (s'il en possédait déjà).
- Le joueur qui s'est emparé d'une marque qui convient a 2 possibilités :
 - il la **garde** et la pose face visible devant lui.
 - il l'**échange** contre une marque que possède déjà un autre joueur.

Quand plusieurs joueurs viennent de s'emparer, chacun, d'un jeton-marque et veulent l'échanger, on procède dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur assis à gauche du meneur de jeu.

Une fois que les échanges sont terminés, le meneur de jeu change et prend sa poignée. C'est maintenant au joueur situé à sa gauche de tenir ce rôle. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à s'emparer de ses trois marques.

Si aucun jeton-marque ne correspond à l'annonce de la carte, le meneur de jeu tire une nouvelle carte.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur a réussi à réunir devant lui les 3 marques qu'il a inscrites sur sa feuille "objectif secret", au début de la partie.

Chacun compte alors :

- 1 point par jeton-marque devant lui.
- 5 points par jeton-marque correspondant à son objectif secret.

Le joueur qui réunit ses 3 marques reçoit, en plus, un bonus de 10 points. Le vainqueur est alors le joueur possédant le plus de points.

Vous pouvez également décider en début de partie d'un nombre de points à atteindre et jouer en plusieurs manches.

A DEUX JOUEURS

Le jeu se déroule de la même façon mais les deux joueurs participent au jeu. Le meneur de jeu retourne la carte de manière à ce qu'ils la découvrent tous les deux ensemble.

N.B. : Bien sûr, à deux joueurs, chacun peut voir les réponses sur la carte, mais attention de ne pas perdre trop de temps à les lire ...!