



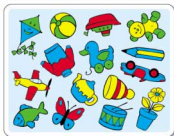
Joueurs: 2 à 8 • Âge: à partir de 5 ans • Durée: environ 15 minutes

## Contenu de la boîte

### 15 planches :

Chaque planche représente toujours les 15 mêmes objets : un ours en peluche, un canard, un crayon, un pull-over, une fleur, un bateau, un avion, un bonnet, un ballon, une théière, un tambour, un poisson, un papillon, une voiture et un cerf-volant.

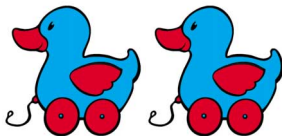
Chaque objet est dessiné en deux couleurs, mais ces couleurs peuvent changer. Ainsi, l'ours en peluche est parfois jaune et vert, parfois vert et jaune, parfois rouge et bleu, etc...



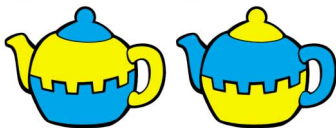
## Idée du jeu

Un joueur retourne les deux premières planches de la pile et les place, faces visibles, au centre de la table. Il y a toujours **un objet absolument identique commun aux deux planches** (un seul objet, jamais plusieurs). Le but du jeu est de retrouver le plus vite possible cet objet commun, absolument identique.

### *Exemple :*



*Objets absolument identiques*



*Objets différents*

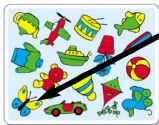
Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus de points (de planches) à la fin de la partie.

## Déroulement de la partie

Les 15 planches sont mélangées et empilées, faces cachées, au centre de la table. Le joueur le plus âgé prend les deux premières planches de la pile, les retourne et les pose, faces visibles, sur la table, pas trop près l'une de l'autre. La partie commence !

Les deux planches ont exactement un objet en commun, absolument identique. **Tous les joueurs** cherchent cet objet **en même temps**. Le joueur qui pense l'avoir trouvé dit le nom de l'objet et le montre aux autres joueurs avec son doigt.

*Exemple :*



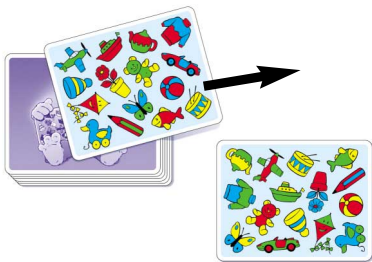
*Objets  
identiques*

*Nadine a trouvé l'objet identique commun aux deux planches. Elle dit très vite : « Papillon ». Pour que les autres joueurs puissent vérifier, elle montre du doigt les deux objets identiques.*

Le premier joueur qui trouve l'objet prend l'une des deux planches et la pose devant lui, face cachée. Chaque planche remportée compte pour un point.

**Attention :** si un joueur se trompe d'objet, il doit passer son tour pendant que les autres joueurs continuent de chercher l'objet identique, commun aux deux planches.

Le joueur qui a trouvé l'objet identique, commun aux deux planches (et qui a pris l'une des deux planches comme point) prend une nouvelle planche de la pile, la retourne face visible et la pose à côté de la planche restée au centre de la table. Et c'est reparti !



*Nadine a pris l'une des deux planches pour marquer sa victoire et l'a posée devant elle, face cachée. Elle retourne ensuite la première planche de la pile et la pose à côté de la planche restée sur la table. Puis les joueurs cherchent en même temps le nouvel objet identique commun aux deux planches.*

Et la partie continue, se déroulant toujours de la même manière : le premier joueur qui trouve l'objet identique remporte l'une des deux planches.

**Attention :** lorsque le joueur qui a trouvé l'objet identique prend l'une des deux planches disponibles, il ne doit jamais choisir la dernière planche posée sur la table, mais la plus ancienne. Il faudra donc prendre, par exemple, la planche de droite et, au tour suivant, la planche de gauche, etc...

## Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque la pioche est épuisée et qu'il ne reste plus qu'une seule planche au centre de la table. Le joueur qui a remporté le plus de points (c'est-à-dire le plus de planches) gagne la partie. En cas d'égalité, il y a tout simplement plusieurs vainqueurs.



---

Avez-vous des questions ?  
Nous vous aidons volontiers.  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach  
E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII