

### Avancer sur la piste :

Au fur et à mesure, les joueurs vont avancer leur pion sur la piste s'ils ont choisi les mêmes images que le joueur Référent :

- Si une image a été mise à la même position que dans le classement du joueur Référent, c'est un **accord direct** : le joueur avance de **3 cases** sur le plateau.
- Si une image n'a pas été mise à la même position que dans le classement du joueur Référent, c'est un **accord indirect** : le joueur avance de **2 cases** sur le plateau.

Cf le schéma ci-dessus.

*Attention : le joueur Référent marque des points différemment. Quand toutes les images sont révélées, il avance d'autant de cases que le ou les joueurs qui ont le plus avancé lors de ce tour. Par exemple, lors d'une partie à 3 joueurs, si un joueur marque 4 points et un autre 6 points, le Référent doit avancer de 6 cases.*

### Fin du tour :

Une fois que toutes les images ont été révélées, les joueurs les reprennent en main. Le joueur à gauche du Référent devient le nouveau Référent et annoncera un thème comme indiqué précédemment.

### Jeton «x2» :

Chacun des joueurs dispose d'un jeton «x2» qu'il ne peut utiliser qu'une seule fois dans la partie. Pour cela il doit annoncer qu'il souhaite l'utiliser après la lecture du thème et avant que la révélation des cartes n'ait commencé. Il place alors son jeton «x2» sur l'une des cartes de son classement.

Si cette carte a été classée de façon identique par le Référent et qu'il y a donc un accord direct, les gains sont doublés pour le joueur qui avance de 6 cases au lieu de 3.

Si la carte sélectionnée ne fait pas partie du classement du Référent, ou s'il ne la pas classée de la même façon, le jeton «x2» est sans effet.

*Attention :*

- Dès qu'un joueur annonce qu'il va utiliser son jeton «x2», aucun autre joueur ne peut utiliser le sien avant le thème suivant.
- Le joueur Référent ne peut pas utiliser son jeton «x2».

## Fin du Jeu

Le joueur qui arrive en premier sur la dernière case de la piste est déclaré vainqueur ! Si plusieurs joueurs gagnent lors du même tour, celui qui a conservé son jeton «x2» remporte l'égalité.

# COMPATIBILITY



Un jeu de Craig Browne

De 3 à 8 joueurs à partir de 10 ans

## Contenu

- 1 plateau de jeu
- 8 paquets de 40 cartes «Image»
- 8 pions
- 8 jetons «x2»
- 100 cartes «Thème»
- 1 règle du jeu

## Règle pour un nombre de joueurs pair

### But du jeu

Former l'équipe la plus compatible avec son partenaire et arriver en premier au bout de la piste.

### Préparation

- Installez le plateau de jeu et la pile de cartes «Thème» sur la table.
- Formez des équipes de 2 joueurs dont vous voulez tester la compatibilité. Les partenaires doivent s'asseoir l'un en face de l'autre.
- Chaque joueur choisit un pion, l'assemble avec celui de son coéquipier et le place sur la case « Départ » de la piste.
- Chaque joueur prend également un paquet de cartes «Image» à sa couleur ainsi qu'un jeton «x2».

*Pour une première partie, nous vous conseillons de parcourir les cartes «Image» avant de jouer afin de vous familiariser avec celles-ci.*

## Le Jeu

### Sélection du thème :

Au premier tour de jeu, le joueur le plus jeune va annoncer le thème. Il choisit à voix haute un chiffre entre 1 et 6 puis retourne la première carte de la pile de cartes «Thème». Il lit alors à haute voix le thème correspondant sur la carte.

### Sélection des images :

Simultanément, chaque joueur doit sélectionner parmi ses cartes celles qui lui semblent le mieux exprimer le thème annoncé. Les membres d'une même équipe doivent sélectionner autant de cartes «Image» que le chiffre inscrit sur la case où se trouve leur pion (entre 5 et 1).

Une fois cette sélection faite, chaque joueur aligne ses cartes faces cachées sur la table en les classant de l'image qu'il trouve la plus associée au thème (qui sera à gauche) à celle qu'il trouve la moins associée (qui sera à droite).

Il est bien sûr interdit de donner des indications sur les cartes que l'on a sélectionnées à son partenaire ou aux autres joueurs.

#### Révéler les cartes :

Quand tous les joueurs ont classé leurs cartes, ils les retournent une à une en commençant par celle qui, selon eux, est la plus associée au thème (de gauche à droite).

#### Avancer sur la piste :

Au fur et à mesure, les équipes vont avancer leurs pions sur la piste si leurs membres ont choisi les mêmes images :

- Si les 2 coéquipiers ont choisi la même image et l'ont mise à la même position dans leur classement, c'est un **accord direct** : l'équipe avance de **3 cases** sur le plateau.
- Si les 2 coéquipiers ont choisi la même image, mais ne l'ont pas mise à la même position dans leur classement, c'est un **accord indirect** : l'équipe avance de **2 cases** sur le plateau.



Les 2 joueurs révèlent leurs images. Après avoir retourné la première, ils marquent 3 points. Après avoir révélé la deuxième, ils ne marquent rien. Après avoir retourné la troisième, ils marquent 2 points grâce à l'image de la fille aux fraises.

#### Fin du tour :

Une fois que toutes les images ont été révélées, les joueurs les reprennent en main. Le joueur à gauche de celui qui a annoncé le dernier thème en annonce un nouveau en procédant de la même façon.

#### Jeton «x2» :

Chacun des joueurs dispose d'un jeton «x2» qu'il ne peut utiliser qu'une seule fois dans la partie. Pour cela il doit annoncer qu'il souhaite l'utiliser après la lecture du thème et avant que la révélation des cartes n'ait commencé. Il place alors son jeton «x2» sur l'une des cartes de son classement.

Si cette carte a été classée de façon identique par son partenaire, et qu'il y a donc un accord direct, les gains sont doublés et l'équipe avance de 6 cases au lieu de 3.

Si la carte sélectionnée ne fait pas partie du classement du partenaire, ou s'il ne l'a pas classée de la même façon, le jeton «x2» est sans effet.

*Attention : Dès qu'un joueur annonce qu'il va utiliser son jeton «x2», aucun autre joueur (même son partenaire) ne peut utiliser le sien avant le thème suivant.*

## Fin du Jeu

L'équipe qui arrive en premier sur la dernière case de la piste est déclarée «équipe la plus compatible» ! Si plusieurs équipes gagnent lors du même tour, celle à qui il reste le plus de jetons «x2» remporte l'égalité.

## Règle pour un nombre de joueurs impair

### But du jeu

À chaque tour, un joueur sera nommé Référent. Les autres joueurs devront faire leur sélection de cartes de façon à avoir le plus d'images en commun avec lui.

### Préparation

- Installez le plateau de jeu et la pile de cartes «Thème» sur la table.
- Chaque joueur prend le paquet de cartes «Image» de son choix ainsi que le jeton «x2» et le pion correspondants.
- Les pions de tous les joueurs sont placés sur la case «Départ» de la piste.

*Pour une première partie, nous vous conseillons de parcourir les cartes «Image» avant de jouer afin de vous familiariser avec celles-ci.*

## Le Jeu

### Sélection du thème :

Pour le premier tour, le joueur le plus jeune est le Référent. Il choisit à voix haute un chiffre entre 1 et 6 puis retourne la première carte de la pile de cartes «Thème». Il lit alors à haute voix le thème correspondant sur la carte.

### Sélection des images :

Simultanément, chaque joueur doit sélectionner parmi ses cartes celles qui lui semblent le mieux exprimer le thème annoncé. Les joueurs doivent sélectionner autant de cartes « Image » que le chiffre inscrit sur la case où se trouve leur pion (entre 5 et 1).

Une fois cette sélection faite, chaque joueur aligne ses cartes faces cachées sur la table en les classant de l'image qu'il trouve la plus associée au thème (qui sera à gauche) à celle qu'il trouve la moins associée (qui sera à droite).

Il est bien sûr interdit de donner des indications sur les cartes que l'on a choisies.

### Révéler les cartes :

Quand tous les joueurs ont classé leurs cartes, ils les retournent une à une en commençant par celle qui, selon eux, est la plus associée au thème (de gauche à droite).