



Mais le référent gagne 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 gagne 4 points et un autre 6 points, le référent doit avancer de 6 cases.

Attention : au moment de la sélection des cartes, chacun doit en sélectionner autant que l'indique la case sur laquelle est son propre pion. Il peut y avoir des différences entre les joueurs.



■ Variante 3 contre 3

Si vous jouez à 6, vous pouvez former 2 équipes de 3 joueurs. Effectuez alors les ajustements suivants :

Préparation :

Autour de la table, les joueurs s'assoient en alternant les membres des 2 équipes. Donc, personne ne s'assoit à côté d'un coéquipier.

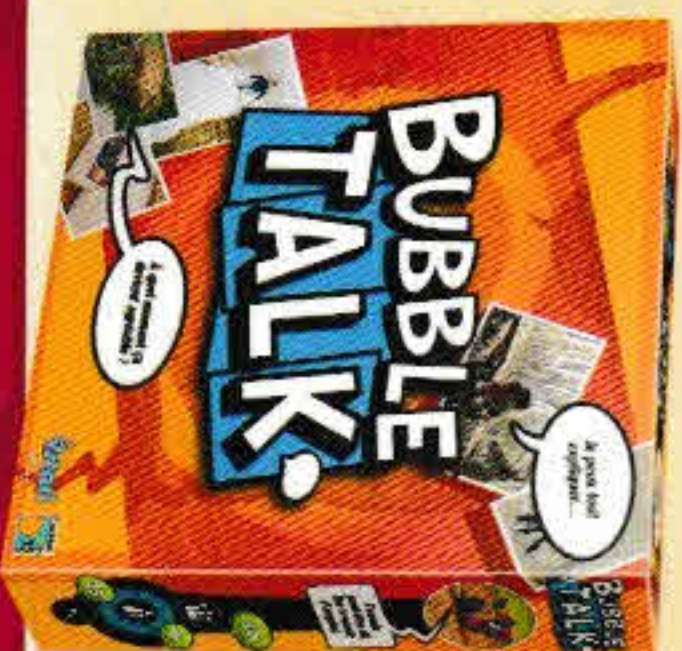
Le jeu :

Les points se gagnent ainsi :

Quand les 3 membres d'une équipe ont choisi la même carte et qu'elle est à la même position (**accord direct**), ils gagnent **4 points**.

Quand ils ont tous les 3 la même carte, mais à des positions différentes (**accord indirect**), ils gagnent **2 points**.

Si vous avez aimé Compatibility, vous aimerez aussi Bubble Talk...



Compatibility

30'

3-8

10+



■ Règles du jeu

■ Contenu

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



■ Règle pour un nombre pair de joueurs

■ 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.





■ 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 24 puis tire 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.

■ 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 qui devrait dépasser l'arrivée du plus grand nombre de cases remporte l'égalité.



Règle pour un nombre impair de joueurs

Si vous êtes 3, 5 ou 7 joueurs, le jeu se déroule avec les ajustements suivants :

1 - Chaque joueur joue en individuel et prend son propre pion.

2 - À chaque tour, un joueur est nommé « joueur référent ». Le plus jeune est le premier référent, puis ce sera son voisin de gauche et ainsi de suite en tournant.

Le principe est que chacun doit essayer de choisir les mêmes cartes que le référent.

3 - Les joueurs, sauf le référent, gagnent 3 points par accord direct avec le référent et 2 points par accord indirect avec le référent.