

COMPATIBILITY™

3 à 6 joueurs, âge: 12 ans - adultes



Contenu:

1 plateau de jeu

6 paquets de cartes Images

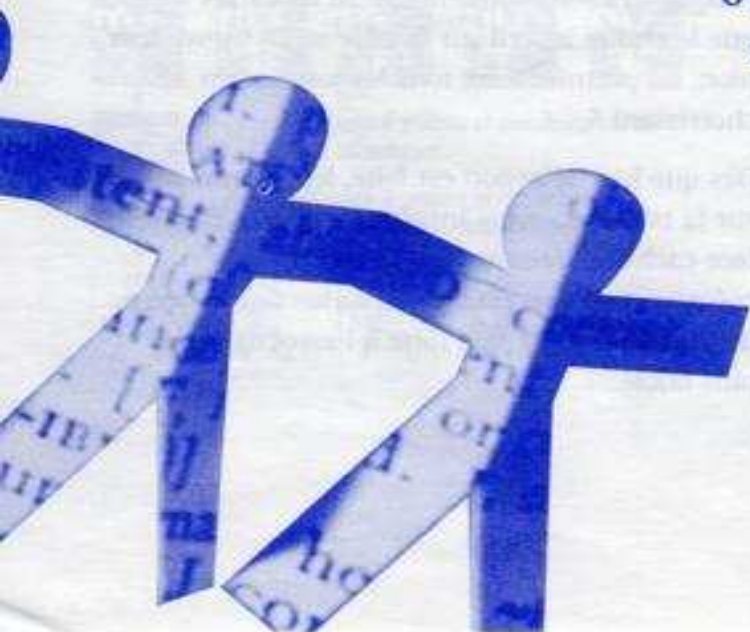
2 paquets de cartes Thèmes 100 + 12 Vierges -

6 pions

1 dé



6 Paquets de 56 cartes
Jaune - Violet - Bleu.
Bleu clair - Rouge - Vert.



RÈGLE EN ÉQUIPES

(Pour 2 ou 3 équipes de 2, c'est-à-dire 4 ou 6 joueurs)

But du jeu

Dans Compatibility, les joueurs choisissent des cartes Images pour illustrer un mot. Les joueurs forment des équipes de deux. Comme le but est d'être sur la même longueur d'ondes que votre coéquipier, votre objectif sera donc de jouer le plus possible de cartes Images identiques aux siennes. Chaque carte identique vous fait avancer sur le plateau, et la première équipe à atteindre la fin du parcours remporte la partie.

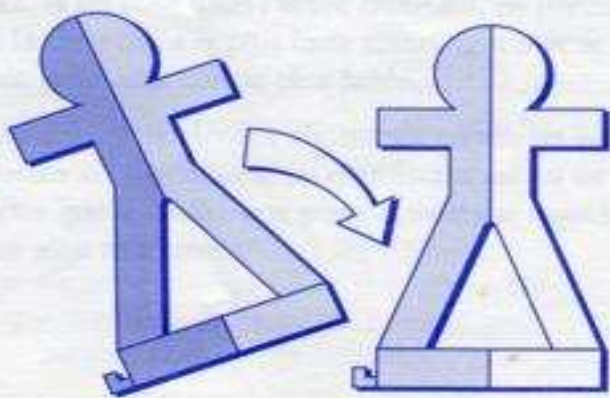
Mise en place

Les équipes sont formées de la façon suivante:

L'équipe Blanc/Rouge

Unissez le pion blanc et le pion rouge. Un des coéquipiers prend le paquet de cartes Images blanc sur rouge, l'autre prend le paquet rouge sur blanc.

L'équipe Bleu/Jaune et l'équipe Vert/Violet font de même avec les pions et les cartes de leurs couleurs.



Les pions s'unissent en raccordant leur base.

Enlevez les deux cartes spéciales « Double Enjeu » et la carte « Pêle-mêle » de chaque paquet Images. Chaque équipe doit prendre 3 cartes Double Enjeu et 2 cartes Pêle-mêle.

Posez le plateau au centre de la table et posez les cartes Thèmes sur les emplacements réservés du plateau. Posez le pion de votre équipe sur la case Départ du plateau.

Note: *Tous les paquets de cartes Images possèdent exactement le même assortiment d'images, ainsi, tous les joueurs choisissent leurs cartes depuis une base identique.*

Certaines cartes Thèmes sont laissées blanches : à vous de trouver des thèmes amusants!

Déroulement de la partie

Toutes les équipes jouent en même temps. Mais elles choisissent le thème à tour de rôle : pour commencer, l'un des membres de l'équipe la plus jeune lance le dé, prend une carte Thème, et lit à haute voix le thème correspondant au dé.

Sélection des cartes

Tous les joueurs recherchent, parmi leurs cartes Images, les cartes qui expriment le mieux les associations qu'ils font avec le thème annoncé. Les coéquipiers sélectionnent autant de cartes Images que le chiffre inscrit sur la case où se trouve leur pion. Au premier tour, tous les joueurs en choisissent 5.

Dès que leur sélection est faite, les joueurs alignent sur la table les cartes Images qu'ils ont choisies, face cachée et faisant face à celles de leur coéquipier. Il faut classer les cartes dans l'ordre, de l'association la plus forte à l'association la plus faible.

Les Cartes sont dévoilées...

Lorsque tous les joueurs ont posé et classé leurs cartes, en commençant par l'équipe qui a donné le thème, les coéquipiers retournent leurs cartes Images une à une, en commençant par la plus forte. L'équipe marque des points de la façon suivante:

La même carte à la même position, c'est un Accord Direct : 3 points.

La même carte dans une position différente, c'est un Accord Indirect : 2 points.

Carte Double Enjeu

Cette carte spéciale double le score d'un Accord Direct. Pour cela, une fois que les deux coéquipiers ont aligné leurs cartes Images face à face dans l'ordre (voir schéma), s'ils sont certains d'être en Accord sur une carte, ils jouent la carte Double Enjeu dessus. Si la carte Images sur laquelle elle a été jouée marque un Accord Direct, elle rapporte 6 points au lieu de 3. Dans tout autre cas de figure, la carte ne rapporte pas de points.

Une seule carte Double Enjeu peut être jouée par équipe et par tour. Chaque carte ne peut servir qu'une seule fois.



Carte Pêle-mêle

Cette carte permet d'inverser les positions respectives de 2 cartes du jeu d'un adversaire. Il faut la jouer sur les cartes Images qu'il a choisies, une fois que les deux membres de l'équipe ont posé leur sélection, classée, sur la table. Si cette équipe adverse avait joué une carte Double Enjeu, elle a alors le droit de la reprendre.

Il est interdit de jouer une deuxième carte Pêle-mêle sur une même équipe au même tour. Cette interdiction s'applique aussi aux membres de l'équipe en question. Chaque carte ne peut servir qu'une seule fois.

Déplacement des pions

Une fois que toutes les cartes Images ont été dévoilées, chaque équipe avance son pion d'autant de cases que le score qu'elle a marqué pour ce tour de jeu. Deux pions peuvent occuper la même case.

Attention: regardez bien le chiffre de la case sur laquelle votre pion se trouve dorénavant, car il vous donne le nombre de cartes Images auxquelles vous aurez droit pour le thème suivant.

Note: Les membres d'une équipe choisiront toujours le même nombre de cartes Images. Les autres équipes pourront avoir un nombre différent de cartes à choisir puisque leur pion pourra être sur une case différente.

Pénalités: tout joueur qui triche, par exemple en communiquant avec son coéquipier, sera contraint de reculer le pion de son équipe de 3 cases.

L'équipe gagnante

La première équipe à finir le parcours remporte la partie. Si deux équipes atteignent la dernière case au même tour, ces équipes rejouent jusqu'à ce l'une d'entre elles fasse un meilleur score.

RÈGLE EN INDIVIDUEL

(Pour 3 à 6 joueurs qui sont en nombre impair ou qui ne souhaitent pas jouer par équipes.)

But du jeu

Avoir le plus grand nombre possible de cartes identiques avec le Meneur.

Préparation

Chaque joueur prend un paquet de cartes Images et le pion de la même couleur que le personnage au dos de ses cartes. Tous les joueurs posent leurs pions sur la case départ. Les cartes Thèmes sont posées à leur emplacement sur le plateau.

Note: Tous les paquets de cartes Images ont des images identiques, ainsi, tous les joueurs choisissent leurs cartes depuis exactement le même assortiment.

Le Meneur

A chaque tour, un joueur différent devient le Meneur. Le Meneur prend la carte Thème, lance le dé et lit à haute voix le mot qui correspond au numéro qu'il a lancé. Il choisit alors 5 cartes Images qui expriment le mieux ce que lui évoque ce mot, et les pose dans l'ordre croissant, en partant de la carte qui a la plus forte association avec le mot, pour aller vers la plus faible.

Pendant que le Meneur choisit ses cartes, les autres joueurs en font autant, en choisissant autant de cartes que le chiffre que porte la case sur laquelle leur pion se trouve.

Le Meneur et les autres joueurs révèlent simultanément leurs cartes, en commençant par la plus forte, et ainsi de suite. Tout Accord Direct (même carte, même position) compte 3 points pour le joueur, tout Accord Indirect (même carte, position différente) compte 2 points pour le joueur. Les joueurs avancent d'autant de cases que le nombre de points qu'ils ont marqués.

Le Meneur marque 1 point pour chaque joueur qui a marqué un ou plusieurs Accords avec lui.

Le joueur qui est assis à la gauche du Meneur devient Meneur à son tour.

Cartes Double Enjeu et Pêle-mêle

Chaque joueur prend deux cartes Double Enjeu et une carte Pêle-mêle.

Ces cartes ne peuvent pas être jouées par le Meneur, ni contre le Meneur. Seuls les autres joueurs peuvent les utiliser. Leur utilisation est détaillée dans la règle par équipes.

Pénalités: tout joueur qui triche sera contraint de reculer son pion de 3 cases.

Le gagnant est le joueur qui atteint le premier la case Arrivée.

