



Compatibility

Découvrez avec qui vous avez le plus d'affinités !

Un jeu de **Craig Browne** • Illustrations de **Stivo**
De 3 à 8 joueurs • À partir de 10 ans

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 8 paquets de 40 cartes **Image**
- 25 cartes **Thème**
- 8 cartes **Couleur** :
 - avec une face « jeu en équipe » (contour blanc)
 - et une face « jeu en individuel » (contour coloré)



- 8 pions
- 1 règle de jeu



Règle pour un nombre pair de joueurs (4, 6, 8 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.
- Utilisez les cartes **Couleur** du côté « Jeu en équipe » (cadre blanc) : chaque équipe choisit 2 cartes identiques et les place devant les 2 équipiers. Puis chaque équipe place le pion de la couleur correspondante sur la case Départ de la piste.
- Chaque joueur prend un paquet de 40 cartes **Image**.



✿ TOUR DE JEU

1 SÉLECTION DU THÈME

Un joueur (le joueur le plus jeune pour le premier tour) annonce à voix haute un chiffre entre 1 et 12, puis pioche la première carte **Thème** et lit à haute voix le thème correspondant sur la carte.

2 SÉLECTION DES IMAGES

Simultanément, tous les joueurs sélectionnent secrètement parmi leurs 40 cartes celles qui leur semblent exprimer le mieux 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).

Chaque joueur aligne ses cartes sélectionnées 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.



3 RÉVÉLER LES CARTES ET MARQUER DES POINTS

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).

Pour chaque image :

- ✓ 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** (**accord direct**).
- Après avoir révélé la deuxième, ils ne marquent rien.
- Après avoir retourné la troisième, ils marquent **2 points** grâce à l'image de la fillette (**accord indirect**).

✿ FIN DU TOUR

Une fois que toutes les images ont été révélées, les joueurs les reprennent en main, et c'est reparti pour un tour ! C'est au joueur à gauche de celui qui a annoncé le dernier thème de piocher une carte **Thème**.

✿ 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 (3, 5, 7 joueurs)

La règle est la même, avec les ajustements suivants :

- Chaque joueur joue en individuel : il choisit une carte **Couleur** du côté « Jeu individuel » (cadre coloré), la pose devant lui et place le pion de la couleur correspondante sur la case Départ de la piste.
- À chaque tour, un joueur est nommé « **joueur référent** ». Le plus jeune est le premier référent, puis ce sera son voisin de gauche au prochain tour, etc. **Chaque autre joueur doit essayer de choisir les mêmes cartes que le référent.**
- Chaque joueur, sauf le référent, gagne :
 - 3 points par **accord direct** avec le référent,
 - 2 points par **accord indirect** avec le référent.



Une fois toutes les images révélées, le référent 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 « MÉNAGE À TROIS » (6 JOUEURS UNIQUEMENT)

La règle est la même, avec les ajustements suivants :

- Former 2 équipes de 3 joueurs. Autour de la table, les joueurs s'assoient en alternant les membres des 2 équipes. Ainsi, personne ne s'assoit à côté d'un coéquipier.
- Quand les 3 membres d'une équipe ont choisi la même carte et qu'elle est à la même position pour tous les 3 (**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.

