



COMPATIBILITY

Un jeu de Craig Brown
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 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 (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 Référént. Les autres joueurs devront faire leur sélection de carte 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 Référént. 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).

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

Ein Spiel von Craig Browne
Für 3 bis 8 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 8 Stapel mit 40 Bildkarten
- 8 Spielsteine
- 8 x2-Marken
- 100 Themenkarten
- 1 Spielregel

Regeln für eine gerade Spieleranzahl

Ziel des Spiels

Sei mit Deinem Partner das beste Team und erreicht gemeinsam als erste das Ziel.

Spielvorbereitung

- Der Spielplan und der Stapel mit den Themenkarten werden auf dem Tisch bereitgelegt.
- Jeweils 2 Spieler, deren Zusammenspiel getestet werden soll, bilden ein Team. Die Spielpartner müssen einander gegenüber sitzen.
- Jeder Spieler wählt seinen Spielstein und setzt ihn mit dem seines Partners zusammen. Dann werden sie auf das Startfeld gestellt.
- Außerdem nimmt jeder Spieler noch einen Satz Bildkarten seiner Farbe und eine x2-Marke.

Für das erste Spiel empfehlen wir, die Bildkarten vor Spielbeginn durchzuschauen, um sich mit ihnen etwas vertraut zu machen.

Das Spiel

Themenwahl:

Das Thema der ersten Spielrunde wird vom jüngsten Spieler angesagt: Er nennt eine Zahl zwischen 1 und 6 und dreht daraufhin die oberste Karte des Stapels mit den Themenkarten um. Anschließend liest er laut das entsprechende Thema auf der Karte vor.

Bilder auswählen:

Alle Spieler müssen nun gleichzeitig unter ihren Karten diejenigen auswählen, die ihrer Meinung nach dem Thema am besten entsprechen. Die Anzahl der von den Teampartnern zu wählenden Bildkarten ist durch die auf ihrem Spielfeld angezeigte Zahl vorgegeben (zwischen 1 und 5).

Danach legt jeder Spieler die von ihm gewählten Karten verdeckt vor sich und ordnet sie der Reihe nach so an, dass das seiner Meinung nach passendste Bild links und das am wenigsten zutreffende Bild rechts liegt.

Natürlich dürfen die Spieler weder ihrem Partner noch den anderen Spielern Hinweise geben.

Karten aufdecken:

Wenn alle Spieler ihre Karten geordnet haben, decken sie sie schrittweise auf. Begonnen wird mit der am weitesten links liegenden Karte.

Auf dem Spielplan vorrücken:

Übereinstimmende Bilder gestatten den Teams das Vorrücken ihrer Spielsteine:

- Haben beide Teampartner das gleiche Bild gewählt und es auch auf die gleiche Position in ihrer Auswahl gelegt, ist es eine **direkte Übereinstimmung**: Das Team zieht **3 Felder** vor.
- Haben beide Teampartner das gleiche Bild gewählt, jedoch nicht auf der gleichen Position, ist es eine **indirekte Übereinstimmung**: Das Team zieht **2 Felder** vor.



Die beiden Spieler decken ihre Bilder auf. Nach dem Aufdecken des ersten Bildes erhalten sie 3 Punkte. Nach dem Aufdecken des zweiten Bildes erhalten sie keinen Punkt. Nach dem Aufdecken des dritten Bildes erhalten sie 2 Punkte (beide haben das Bild des Mädchens mit den Erdbeeren).

Ende der Spielrunde:

Nachdem alle Bildkarten aufgedeckt wurden, nehmen die Spieler sie wieder auf die Hand. Der Spieler links des Spielers, der das vorherige Thema verkündet hat, nennt nun ein neues Thema für die nächste Runde, wobei er auf die gleiche Weise vorgeht.

Die x2-Marke:

Jeder Spieler verfügt über eine x2-Marke, die er nur einmal pro Spiel einsetzen kann. Dazu muss er ihren Einsatz nach der Nennung des Themas jedoch vor dem Aufdecken der Karten klar ansagen. Er legt daraufhin seine x2-Marke auf eine der Karten seiner Auswahl. Haben beide Teampartner die gleiche Karte auf dieser Position und kommt es damit zu einer direkten Übereinstimmung, wird der Punktegewinn verdoppelt und die Mannschaft rückt 6 Felder anstatt 3 Felder vor.

Wenn die Karte nicht in der Auswahl des Teampartners liegt oder sie sich nicht auf dem gleichen Platz in der Auswahl befindet, hat die x2-Marke keine Auswirkung.

Aufgepasst: Sobald ein Spieler verkündet, dass er seine x2-Marke einsetzt, darf in dieser Runde kein anderer Spieler mehr seine Marke setzen (auch nicht sein Teampartner).

Spielende

Das Team, das als erstes das Zielfeld erreicht, gewinnt und passt offenbar am besten zusammen! Wenn mehrere Teams das Zielfeld in der gleichen Runde erreichen, gewinnt das Team mit den meisten x2-Marken im Vorrat.

Regeln für eine ungerade Spielerzahl

Ziel des Spiels

Jede Runde wird ein Spieler zum Spielleiter. Die anderen Spieler müssen ihre Karten so wählen, dass sie möglichst viele Übereinstimmungen mit ihm haben.

Spielvorbereitung

- Der Spielplan und der Stapel mit den Themenkarten werden auf dem Tisch bereitgelegt.
- Jeder Spieler wählt einen Satz Bildkarten sowie den dazugehörigen Spielstein und die x2-Marke.
- Die Spielsteine aller Spieler werden auf das Startfeld gestellt.

Für das erste Spiel empfehlen wir, die Bildkarten vor Spielbeginn durchzuschauen, um sich mit ihnen etwas vertraut zu machen.

Das Spiel

Themenwahl:

Für die erste Spielrunde wird der jüngste Spieler zum Spielleiter. Er nennt eine Zahl zwischen 1 und 6 und dreht daraufhin die oberste Karte des Stapels mit den Themenkarten um. Anschließend liest er laut das entsprechende Thema auf der Karte vor.

Bilder auswählen:

Alle Spieler müssen nun gleichzeitig unter ihren Karten diejenigen auswählen, die ihrer Meinung nach dem Thema am besten entsprechen. Die Spieler wählen eine Anzahl von Bildkarten, die der Zahl des Feldes entspricht, auf dem sich ihr Spielstein befindet.

Danach legt jeder Spieler die gewählten Karten verdeckt vor sich und ordnet sie der Reihe nach so an, dass das seiner Meinung nach passendste Bild links und das am wenigsten zutreffende Bild rechts liegt.

Natürlich dürfen die Spieler keine Hinweise auf die von ihnen gewählten Karten geben.

Karten aufdecken:

Wenn alle Spieler ihre Karten geordnet haben, decken sie sie schrittweise auf. Begonnen wird mit der am weitesten links liegenden Karte.

Auf dem Spielplan vorrücken:

Die Spieler werden nach und nach ihre Spielsteine auf dem Spielplan vorziehen, wenn die von ihnen gewählten Bilder denen des Spielleiters entsprechen:

- Wenn ein Bild sich in der Auswahl am gleichen Platz befindet wie beim Spielleiter, ist es eine **direkte Übereinstimmung**: Der Spieler zieht auf dem Spielplan **drei Felder** vor.
- Wenn ein Bild zwar übereinstimmt, sein Platz jedoch nicht dem in der Auswahl des Spielleiters entspricht, ist es eine **indirekte Übereinstimmung**: Der Spieler zieht auf dem Spielplan **zwei Felder** vor.

Siehe Schema oben.

Achtung: Der Spielleiter erhält seine Punkte auf eine andere Art. Nach dem Aufdecken aller Karten zieht er genausoviele Felder vor, wie der Spieler, der diese Runde die meisten Punkte gemacht hat. Beispiel: Während eines Spiels mit 3 Spielern erzielt ein Spieler in der laufenden Runde 4 Punkte und der andere Spieler 6 Punkte. Der Spielleiter rückt somit 6 Felder vor.

Ende der Spielrunde:

Nachdem alle Bildkarten aufgedeckt wurden, nehmen die Spieler sie wieder auf die Hand. Der Spieler zur Linken des Spielleiters wird zum neuen Spielleiter und nennt nun ein neues Thema, wobei er wie oben beschrieben vorgeht.

Die x2-Marke:

Jeder Spieler verfügt über eine x2-Marke, die er nur einmal pro Spiel einsetzen kann. Dazu muss er ihren Einsatz nach der Nennung des Themas jedoch vor dem Aufdecken der Karten klar ansagen. Er legt daraufhin seine x2-Marke auf eine der Karten seiner Auswahl.

Wenn diese Karte genau wie die des Spielleiters platziert war und es so zu einer direkten Übereinstimmung kommt, wird der Punktegewinn verdoppelt und der Spieler rückt 6 Felder anstatt 3 Felder vor.

Wenn die Karte nicht der Auswahl des Spielleiters entspricht oder sie sich nicht auf dem gleichen Platz in der Aufstellung befindet, hat die x2-Marke keine Auswirkung.

Hinweis:

- *Sobald ein Spieler verkündet, dass er seine x2-Marke einsetzt, darf in dieser Runde kein anderer Spieler mehr seine Marke setzen.*
- *Der Spielleiter kann seine x2-Marke nicht einsetzen, kann aber durchaus von den so gewonnenen Punkten eines anderen Spielers profitieren.*

Spielende

Der Spieler, der als erstes das Zielfeld erreicht, gewinnt! Wenn mehrere Spieler das Zielfeld in der gleichen Runde erreichen, gewinnt der Spieler, der seine x2-Marke nicht eingesetzt hat.

COMPATIBILITY



Un juego de Craig Browne
De 3 a 8 jugadores a partir de 10 años

Contenido

- 1 tablero
- 8 mazos de 40 cartas "Imagen"
- 8 fichas
- 8 fichas "x 2"
- 100 cartas "Tema"
- 1 reglas del juego

Regla para un número par de jugadores

Objetivo del juego

Ser el equipo más compatible y el primero en llegar a la meta.

Preparación

- Colocad el tablero y el mazo de cartas « Tema » en el centro de la mesa.
- Formad equipos de 2 jugadores para poner a prueba vuestra compatibilidad. Los miembros de cada equipo deberán sentarse uno en frente del otro.
- Cada jugador escoge una ficha, la pone junto a la de su compañero y la coloca en la casilla de « Salida ».
- Cada jugador coge un mazo de cartas « Imagen » de su color y una ficha « x2 ».

En la primera partida, os aconsejamos echar un vistazo a las cartas « Imagen » antes de empezar a jugar para familiarizaros con ellas.

El juego

Elección del tema

En la primera ronda, el jugador más joven decidirá el tema. Escogerá en voz alta un número del 1 al 6, después le dará la vuelta a la primera carta del mazo de cartas « Tema ». Entonces leerá en voz alta el tema correspondiente al número que ha elegido.

Elección de las imágenes

Simultáneamente, cada jugador debe seleccionar entre sus cartas las que crea que se corresponden mejor con el tema elegido. Los miembros de un mismo equipo tendrán que seleccionar tantas cartas « Imagen » como indique el número de la casilla en la que se encuentra su ficha (entre 1 y 5).

Una vez que se hayan elegido las cartas, cada jugador las colocará boca abajo ordenándolas de tal forma que la que guarde mayor relación con el tema propuesto quede a la izquierda (y la que menos, a la derecha).

Por supuesto, está prohibido dar pistas o indicaciones de las cartas que se han seleccionado a vuestro compañero o a cualquier otro jugador.

Descubrir las cartas

Cuando todos los jugadores hayan colocado sus cartas, ya podéis darles la vuelta una a una empezando por la que creáis que está más relacionada con el tema.

Moverse por el tablero

Poco a poco, los equipos irán avanzando casillas si han elegido las mismas imágenes :

- Si los 2 miembros de un equipo han escogido la misma imagen y la han colocado en la misma posición de su clasificación, es una « **compatibilidad total** » : el equipo avanzará **3 casillas**.
- Si los 2 miembros de un equipo han escogido la misma imagen pero no la han colocado en la misma posición, es una « **semi-compatibilidad** » : el equipo avanzará **2 casillas**.



Los jugadores enseñan sus imágenes. Tras haberle dado la vuelta a la primera, marcan 3 puntos. Tras haberle dado la vuelta a la segunda, no marcan ningún punto. Tras haberle dado la vuelta a la tercera, marcan 2 puntos gracias a la imagen de la niña con las fresas.

Fin de la ronda

Una vez que hayáis mostrado todas las imágenes, cada jugador vuelve a colocar todas las cartas en su mano. El jugador a la izquierda del que ha anunciado el último tema, elegirá uno nuevo siguiendo el mismo procedimiento que en la ronda anterior.

Fichas “x 2”

Cada jugador tiene una ficha « x2 » que solo podrá utilizar una vez durante la partida. Para ello, deberá anunciar que quiere utilizar dicha ficha inmediatamente después de que se anuncie el tema y antes de que se comiencen a descubrir las cartas. Entonces, pondrá su ficha « x2 » sobre una de sus cartas alineadas.

Si esta carta ha sido colocada en el mismo lugar por su compañero de equipo, es decir, hay una « compatibilidad total », los puntos ganados se multiplican por dos, por lo que el equipo avanzará 6 casillas en lugar de 3.

Si la carta seleccionada no está dentro de las elegidas por su compañero de equipo, o si no está colocada en el mismo lugar, la ficha « x2 » no surte ningún efecto.

Atención : Si un jugador anuncia que va a utilizar la ficha « x2 », nadie más podrá utilizar esta ficha durante esa ronda (incluido su compañero de equipo).

Fin de la partida

El equipo que llegue en primer lugar a la meta será el vencedor y ¡el más compatible! Si hay varios equipos que llegan al mismo tiempo, ganará aquel al que le queden más fichas « x2 ».

Regla para un número impar de jugadores

Objetivo del juego

En cada ronda, un jugador será el « Referente ». Los demás jugadores deberán elegir sus cartas para tener el máximo posible de imágenes en común con este jugador.

Preparación

- Colocad el tablero y el mazo de cartas « Tema » en el centro de la mesa.
- Cada jugador cogerá el mazo de cartas « Imagen » que quiera, una ficha « x2 » y la ficha correspondiente al color elegido.
- Las fichas de todos los jugadores se colocan en la casilla de salida.

En la primera partida, os aconsejamos echar un vistazo a las cartas « Imagen » antes de empezar a jugar para familiarizaros con ellas.

El juego

Elección del tema

En la primera ronda, el jugador más joven será el « Referente ». Éste dirá en voz alta un número de 1 a 6 y después le dará la vuelta a la primera carta del mazo « Tema ». Seguidamente, leerá en voz alta el tema de la carta correspondiente al número que ha elegido.

Elección de las imágenes

Simultáneamente, cada jugador deberá seleccionar entre sus cartas las que crea que se corresponden mejor con el tema elegido. Los jugadores tendrán que seleccionar tantas cartas « Imagen » como indique el número de la casilla en la que se encuentre su ficha (entre 1 y 5).

Una vez que se hayan elegido las cartas, cada jugador las colocará boca abajo ordenándolas de tal forma que la que guarde mayor relación con el tema propuesto quede a la izquierda (y la que menos, a la derecha).

Por supuesto, está prohibido dar pistas o indicaciones de las cartas que se han seleccionado a cualquier otro jugador.

Descubrir las cartas

Cuando todos los jugadores hayan colocado sus cartas, ya podéis darles la vuelta una a una empezando por la que creáis que está más relacionada con el tema.

Moverse por el tablero

Poco a poco, los jugadores irán avanzando casillas si han elegido las mismas imágenes que el jugador “Referente” :

- Si un jugador ha escogido la misma imagen y la ha colocado en la misma posición de su clasificación que el jugador “Referente”, es una « **compatibilidad total** » : el jugador avanzará **3 casillas**.
- Si un jugador ha escogido la misma imagen pero no la ha colocado en la misma posición que el jugador “Referente”, es una « **semi-compatibilidad** » : el jugador avanzará **2 casillas**. (Ver ejemplo)

Atención : el jugador « Referente » suma sus puntos de forma distinta al resto. Cuando se han enseñado todas las imágenes, este jugador avanzará tantas casillas como el o los jugadores que más hayan avanzado en esa ronda. Por ejemplo, en una partida de 3 jugadores, si un jugador gana 4 puntos y otro 6, el « Referente » avanzará 6 casillas.

Fin de la ronda

Una vez que hayáis mostrado todas las imágenes, cada jugador vuelve a colocar todas las cartas en su mano. El jugador a la izquierda del que ha anunciado el último tema, elegirá uno nuevo siguiendo el mismo procedimiento que en la ronda anterior y convirtiéndose en el nuevo “Referente”.

Fichas “x 2”:

Cada jugador tiene una ficha « x2 » que solo podrá utilizar una vez durante la partida. Para ello, deberá anunciar que quiere utilizar dicha ficha inmediatamente después de que se anuncie el tema y antes de que se comiencen a descubrir las cartas. Entonces, pondrá su ficha « x2 » sobre una de sus cartas alineadas.

Si esta carta ha sido colocada en el mismo lugar por el “Referente”, es decir, si hay una « compatibilidad total », los puntos ganados se multiplican por dos, por lo que el jugador avanzará 6 casillas en lugar de 3.

Si la carta seleccionada no está dentro de las elegidas por el “Referente”, o si no está colocada en el mismo lugar, la ficha « x2 » no surte ningún efecto.

Atención :

- *Si un jugador anuncia que va a utilizar la ficha « x2 », nadie más podrá utilizar esta ficha durante esa ronda.*
- *El jugador « Referente » no puede usar su ficha « x2 ».*

Fin de la partida

¡El jugador que llegue en primer lugar a la meta será el vencedor! Si hay varios jugadores que llegan al mismo tiempo, ganará el que conserve su ficha « x2 ».



COMPATIBILITY

Un gioco di Craig Brown
Da 3 a 8 giocatori dai 10 anni in sù

Contenuto

- 1 tavoliere di gioco
- 8 pacchetti di 40 carte «Immagine»
- 8 segnalini
- 8 gettoni «x2»
- 100 carte «Argomento»
- 1 regolamento

Regole per un numero pari di giocatori

Scopo del gioco

formare la squadra più compatibile con il proprio partner e arrivare per primi al traguardo.

Preparazione

- Ponete il tavoliere da gioco e il mazzo di carte «Argomento» sul tavolo.
- Formate delle squadre di 2 giocatori di cui volete testare la compatibilità. I compagni di squadra si devono sedere uno di fronte all'altro.
- Ogni giocatore sceglie un segnalino, lo unisce con quello del compagno di squadra e lo mette sulla casella «Partenza» del tavoliere.
- Ogni giocatore prende allo stesso modo il pacchetto di carte « Immagine » del colore del suo segnalino e un gettone «x2».

Per la prima partita vi consigliamo di guardare le carte « Immagine » prima di iniziare a giocare in modo da familiarizzarvi con le immagini stesse.

Il Gioco

Scegliere l'argomento

All'inizio del primo turno di gioco, il giocatore più giovane annuncia l'argomento. Sceglie ad alta voce un numero da 1 a 6, scopre la prima carta del mazzo «Argomento» e legge sempre ad alta voce l'argomento corrispondente.

Scegliere le immagini

Ogni giocatore, contemporaneamente, deve scegliere tra le carte quelle che a suo giudizio esprimono meglio l'argomento scelto. I membri di ogni squadra devono scegliere un numero di carte « Immagine » pari al numero presente nella casella in cui si trova il proprio segnalino (tra 5 e 1).

Una volta effettuata questa scelta, ogni giocatore mette sul tavolo le carte che ha scelto a faccia in giù, iniziando da quella che ritiene più rappresentativa dell'argomento (mettendola all'estrema sinistra) e finendo con quella per lui meno rappresentativa (che sarà a destra).

È chiaramente proibito dare al proprio compagno di squadra o agli altri giocatori indicazioni sulle carte scelte.

Scoprire le carte

Quando tutti i giocatori hanno terminato di disporre le proprie carte, le scoprono una alla volta iniziando da quella che ritengono più rappresentativa dell'argomento (quindi da sinistra a destra).

Avanzare sul tavoliere

Le squadre muovono i propri segnalini sul tavoliere solo se i due membri hanno scelto le stesse immagini:

- Se i 2 compagni di squadra hanno scelto la stessa immagine e l'hanno messa nella stessa posizione della loro « classifica », si ha un **accordo diretto**: la squadra avanza di **3 caselle** sul tavoliere.
- Se i 2 compagni di squadra hanno scelto la stessa immagine, ma non l'hanno messa nella stessa posizione della loro classifica, si ha un **accordo indiretto**: la squadra avanza di **2 caselle** sul tavoliere.



I 2 giocatori scoprono le loro immagini. Dopo aver girato la prima, segnano 3 punti. Dopo aver scoperto la seconda, non segnano alcun punto. Dopo aver girato la terza, segnano 2 punti grazie all'immagine della ragazza delle fragole.

Fine del turno

Una volta che sono state scoperte tutte le immagini, i giocatori riprendono le carte in mano. Il giocatore a sinistra di quello che ha annunciato l'argomento precedente ne annuncia uno nuovo e il gioco procede nello stesso modo.

Gettone «x2»

Ogni giocatore ha a disposizione un gettone «x2» che può utilizzare solo una volta durante la partita. Per usarlo, deve dichiarare che lo utilizza dopo che è stato letto l'argomento ma prima di iniziare a scoprire le carte, mettendo il suo gettone sopra una delle carte della sua classifica. Se la carta su cui ha messo il gettone è identica a quella del compagno di squadra, quindi con un accordo diretto, la sua squadra avanza di 6 caselle invece che di 3. Se la carta scelta non fa parte della classifica del compagno, o se è in una posizione diversa della sua classifica, il gettone «x2» non ha effetto.

Attenzione: Quando un giocatore annuncia che userà il suo gettone « x2 », nessun altro giocatore (neanche il suo partner) potrà utilizzare il suo prima della scelta dell'argomento successivo.

Fine della partita

La squadra che arriva per prima sull'ultima casella del percorso viene dichiarata la squadra più compatibile! Se più di una squadra raggiunge l'ultima casella nello stesso turno, vince chi ha ancora il maggior numero di gettoni «x2».

Regole per un numero dispari di giocatori

Scopo del gioco

Ad ogni turno un giocatore viene nominato «Arbitro». Gli altri giocatori devono scegliere le proprie carte immagine in modo da avere il maggior numero di immagini in comune con lui.

Preparazione

- Mettete il tavoliere di gioco e il mazzo di carte «Argomento» sul tavolo.
 - Ogni giocatore prende un pacchetto di carte «Immagine» a sua scelta, il gettone «x2» e il segnalino del colore corrispondente.
 - I segnalini di tutti i giocatori vengono messi sulla casella « Partenza » del tavoliere.
- Per la prima partita vi consigliamo di guardare le carte « Immagine » prima di iniziare a giocare in modo da familiarizzarvi con le immagini stesse.*

Il gioco

Scegliere l'argomento

All'inizio del primo turno di gioco, il giocatore più giovane è l'Arbitro . Sceglie ad alta voce un numero da 1 a 6, scopre la prima carta del mazzo «Argomento» e legge sempre ad alta voce l'argomento corrispondente.

Scegliere le immagini

Ogni giocatore, contemporaneamente, deve scegliere tra le carte quelle che a suo giudizio esprimono meglio l'argomento annunciato. I giocatori devono scegliere un numero di carte «Immagine» pari al numero presente nella casella in cui si trova il proprio segnalino (tra 5 e 1).

Una volta effettuata questa scelta, ogni giocatore mette sul tavolo le carte che ha scelto a faccia in giù, iniziando da quella che ritiene più rappresentativa dell'argomento (mettendola all'estrema sinistra) e finendo con quella per lui meno rappresentativa (che sarà a destra).

È chiaramente proibito dare al proprio compagno di squadra o agli altri giocatori indicazioni sulle carte scelte.

Scoprire le carte

Quando tutti i giocatori hanno terminato di disporre le proprie carte, le scoprono una alla volta iniziando da quella che ritengono più rappresentativa dell'argomento (quindi da sinistra a destra).

Avanzare sul tavoliere

I giocatori muovono i propri segnalini sul tavoliere solo se hanno scelto le stesse immagini dell'Arbitro.

- Se un giocatore ha scelto la stessa immagine e l'ha messa nella stessa posizione della « classifica » dell'Arbitro, si ha un **accordo diretto**: il giocatore avanza di **3 caselle** sul tavoliere.
- Se un giocatore ha scelto un'immagine uguale a quella dell'Arbitro, ma non l'ha messa nella stessa posizione della classifica, si ha un **accordo indiretto**: il giocatore avanza di **2 caselle** sul tavoliere.

Confronta lo schema qui sotto.

Attenzione: il giocatore Arbitro segna i punti in maniera diversa. Una volta scoperte tutte le immagini, avanza di tante caselle quanto il giocatore che è avanzato di più in questo turno. Per esempio, in una partita a 3 giocatori, se un giocatore è avanzato di 4 caselle e l'altro di 6, l'Arbitro avanza di 6 caselle.

Fine del turno

Una volta che sono state scoperte tutte le immagini, i giocatori riprendono in mano le carte. Il giocatore a sinistra dell'Arbitro diventa il nuovo Arbitro, annuncia un nuovo argomento e il gioco procede come indicato precedentemente.

Gettone « x2 »

Ogni giocatore ha a disposizione un gettone «x2» che può utilizzare solo una volta durante la partita. Per usarlo, deve dichiarare che lo utilizza dopo che è stato letto l'argomento ma prima di iniziare a scoprire le carte, mettendo il suo gettone sopra una delle carte della sua classifica.

Se questa carta è identica a quella dell'Arbitro e nella stessa posizione, quindi con un accordo diretto, il giocatore avanza di 6 caselle invece che di 3.

Se la carta scelta non fa parte della classifica dell'Arbitro, o se è in una posizione diversa, il gettone «x2» non ha effetto.

Attenzione:

- *Quando un giocatore annuncia che userà il suo gettone «x2», nessun altro giocatore potrà utilizzare il suo prima della scelta dell'argomento successivo.*
- *L'Arbitro non può usare il suo gettone «x2».*

Fine della partita

Il primo giocatore ad arrivare sull'ultima casella del percorso è il vincitore! Se più giocatori raggiungono la casella nello stesso turno, il vincitore è chi ha ancora il suo gettone «x2».