

JEU FAMILIAL

Dès 12 ans

De 2 à 6 joueurs

ou 2 équipes de joueurs



RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU :

Arriver le premier sur la case Best of LOGO, grâce à vos connaissances sur les marques qui nous entourent.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Mettez à part les 6 cartes Bonus, puis mélangez bien l'ensemble des cartes des paquets pour n'en former qu'un. Il est important de bien les mélanger pour que les types de cartes similaires ne se retrouvent pas à la suite pendant la partie. Placer ensuite les cartes dans leur boîtier.
- Dépliez le plateau. Choisissez de jouer individuellement ou en équipes puis posez les pions choisis sur la case départ du plateau ayant comme symbole :

DÉPART

LES CARTES

Les différentes cartes ont 4 couleurs de questions au verso, relatives aux couleurs des cases du plateau (rouge, vert, jaune et violet).

IL EXISTE 4 TYPES DE CARTES DIFFÉRENTES :

• CARTES ILLUSTRÉES (x 170)

Recto : illustration.

Verso : 4 questions relatives au visuel du recto.

• CARTES THÈMES (x 50)

Recto : nom du thème de la carte.

Verso : 4 questions liées à un thème. Il faut donc bien avoir le thème en tête pour trouver la réponse !

• CARTES ALÉATOIRES (x 170)

Recto : point d'interrogation.

Verso : cartes avec des questions ou des illustrations qui concernent des marques ou des thématiques qui n'ont pas de rapport entre elles.

• CARTES BONUS (x 6)

Voir les règles en équipe.



RÈGLES DU JEU

2 types de règles du jeu sont exposées ci-après :

- Jouer à 2 équipes : c'est l'idéal s'il y a assez de joueurs et différentes générations dans chaque équipe (joueurs jeunes et moins jeunes).
- Jouer individuellement : il y aura alors plus de compétition entre les joueurs. C'est l'idéal si l'âge des joueurs est similaire et s'il y a 2 à 4 joueurs seulement (à noter que jouer individuellement à 6 est aussi possible).

CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 396 cartes
- 6 pions
- 1 boîtier

RÈGLES POUR JOUER EN ÉQUIPE

Les joueurs se répartissent en 2 équipes. Chaque équipe prend 3 cartes bonus différentes. Vous décidez quelle équipe commence. Un joueur de l'équipe qui ne commence pas sera le « maître du jeu » pendant ce premier tour. Le maître du jeu doit changer à chaque tour dans l'équipe qui ne joue pas.

DÉROULEMENT DU JEU

Le maître du jeu prend la dernière carte, celle au fond de la boîte contenant les cartes, et montre le recto à l'équipe dont c'est le tour. Les cartes Bonus « Carte de fidélité » ou « Offre spéciale » peuvent alors éventuellement être jouées (voir ci-après le paragraphe « Cartes Bonus »).

Le maître du jeu pose la première question de la carte (rouge), si l'équipe adverse répond correctement, son pion va sur la prochaine case rouge du plateau. Les questions suivantes sont ensuite posées, dans l'ordre de la carte. À chaque bonne réponse, l'équipe peut avancer son pion sur la prochaine case de couleur correspondant à la question.

Si l'équipe répond correctement à toutes les questions, son pion se trouve sur une case violette. Le maître du jeu repose alors la carte dans sa boîte, mais tout devant cette fois.

Les rôles des 2 équipes sont alors inversés.

- En cas de mauvaise réponse : Si l'équipe dont c'est le tour donne une mauvaise réponse, le maître du jeu pose alors la même question aux joueurs de sa propre équipe. Si la réponse est correcte, ils peuvent déplacer leur pion sur la prochaine case dont la couleur correspond à celle de la question. S'ils ne répondent pas correctement, le maître du jeu lit la bonne réponse à voix haute. S'il reste des questions sur la carte, c'est ensuite dans tous les cas à l'équipe adverse de celle du maître du jeu de reprendre son tour pour répondre à la prochaine question.

CARTES « ALÉATOIRES »

Certaines cartes aléatoires ne contiennent que 2 questions et se terminent par un logo à faire deviner aux autres joueurs. Dans ce cas, pour la dernière question le maître du jeu désigne un joueur de l'équipe qui joue et lui passe la carte. Le joueur devient alors acteur de la question et doit faire deviner la marque en décrivant le logo sans donner d'indice sur la marque (pas de noms de marque ou de produit). Il peut uniquement décrire le logo sans l'épeler.

Si un joueur de son équipe trouve la réponse, il peut avancer le pion jusqu'à la prochaine case jaune. L'équipe n'a le droit qu'à 3 réponses, il faut donc bien se concerter ! Si l'équipe donne 3 mauvaises réponses, c'est au maître du jeu de tenter de le faire deviner à sa propre équipe. Ils n'ont alors le droit qu'à une seule réponse. Si personne ne trouve, la carte est remise dans la boîte et personne ne marque le point. Le joueur désigné pour faire deviner le logo doit être différent d'un tour à l'autre. Si la carte n'a pas de logo à faire deviner, le maître du jeu pose toutes les questions.

CARTES « BONUS »

Il y a 3 types cartes Bonus, utiles uniquement pour ce mode « Équipes » et à usage unique pour chaque équipe. Une fois la carte jouée, elle doit être mise de côté (dans la boîte de jeu par exemple).



CARTE DE « FIDÉLITÉ »

Donne l'avantage d'imposer le silence au joueur de votre choix de l'équipe adverse, pendant toutes les questions de la carte piochée. Il est conseillé d'utiliser ce bonus quand on sait que le joueur connaît

bien cette marque ou cette thématique. Cette carte doit être jouée aussitôt que la carte questions est piochée et montrée aux joueurs par le maître du jeu. Les autres joueurs de l'équipe adverse peuvent bien entendu répondre aux questions.



CARTE « OFFRE SPÉCIALE »

Permet à l'équipe de prendre une autre carte si le recto de celle piochée par le maître du jeu adverse ne les inspire pas (utilisée souvent pour les cartes illustrées si le visuel n'est pas reconnu). Elle doit être jouée aussitôt que la carte est piochée par le maître du jeu et que le recto est visible.



CARTE « NOUVEAU PRODUIT »

Permet à l'équipe de passer à la prochaine question de la carte ; l'équipe du maître du jeu ne peut pas non plus y répondre. Elle peut être jouée à n'importe quel moment du tour de l'équipe.

CASES SPÉCIALES DU PLATEAU



• Symbole Rupture de stock

Si un pion s'arrête sur une case « Rupture de stock » pendant le tour de son équipe, l'équipe perd son tour et la carte est remise dans la boîte (rien ne se passe si ce n'est pas le tour de l'équipe).



• Symbole Évènement

Si un pion s'arrête sur cette case, le maître du jeu pose alors la prochaine question de la carte à tous les joueurs (ou la question de la prochaine carte si le tour est fini). Le joueur le plus rapide à répondre permet alors à son équipe d'avancer son pion sur la case de couleur correspondante. Le jeu reprend ensuite son cours normal.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une équipe doit avancer son pion mais qu'il n'y a plus de case de la bonne couleur entre son pion et l'arrivée, elle met son pion sur la case arrivée, ayant comme symbole :



En suivant les règles énoncées précédemment, une équipe est déclarée gagnante dès qu'elle répond correctement à une question alors que son pion est sur le logo du jeu (peu importe la couleur de la question).

RÈGLES POUR JOUER EN SOLO

Le plus jeune joueur commence et le joueur à sa droite est le maître du jeu pour ce premier tour.

DÉROULEMENT DU JEU

Le maître du jeu prend la dernière carte, celle au fond de la boîte contenant les cartes, et montre le recto au joueur à sa gauche, dont c'est le tour.

Il pose la première question de la carte (rouge), si le joueur répond correctement, son pion va sur la prochaine case rouge du plateau.

Les questions suivantes sont ensuite posées, dans l'ordre de la carte. À chaque bonne réponse, le joueur peut avancer son pion sur la case de couleur correspondante à la question. S'il répond correctement à toutes les questions, son pion se trouve sur une case violette. Le maître du jeu repose alors la carte dans sa boîte, mais tout devant cette fois. C'est alors le joueur dont c'était le tour qui devient maître du jeu et interroge le joueur suivant, à sa gauche.

• En cas de mauvaise réponse :

Si le joueur dont c'est le tour donne une mauvaise réponse, le maître du jeu pose alors la même question au joueur suivant, à la gauche de celui ayant mal répondu. Si la réponse est correcte, il peut déplacer son pion sur la prochaine case dont la couleur correspond à celle de la question. Sinon c'est encore au joueur à sa gauche, et ainsi de suite de tenter de répondre. Si aucun n'y parvient, le maître du jeu lit la bonne réponse à voix haute. S'il reste des questions sur la carte, c'est ensuite dans tous les cas au joueur à gauche du maître du jeu de reprendre son tour.

CARTES « ALÉATOIRES »

Certaines cartes aléatoires ne contiennent que 2 questions et se terminent par un logo à faire deviner aux autres joueurs. Dans ce cas, pour la dernière question le maître du jeu passe la carte au joueur dont c'est le tour. Le joueur doit alors faire deviner aux autres joueurs la marque en décrivant le logo sans donner d'indice sur la marque (pas de noms de marque ou de produit). Il peut uniquement décrire le logo sans l'épeler.

Si la réponse est trouvée, le joueur qui pose la question et celui qui a trouvé la réponse en premier avancent chacun leur pion. Sinon la carte est remise dans la boîte et personne ne marque le point. Le maître du jeu, connaissant la réponse, ne peut pas participer.

Dans le cas d'une partie à deux joueurs, c'est le maître du jeu qui garde la carte et tente de faire deviner la bonne réponse à son adversaire. En cas de bonne réponse, les deux joueurs avancent leurs pions.

Si la carte n'a pas de logo à faire deviner, le maître du jeu pose toutes les questions.

CASES SPÉCIALES DU PLATEAU



• Symbole Rupture de stock

Si un joueur arrête son pion sur une case « Rupture de stock » pendant son tour, il perd son tour et la carte est remise dans la boîte (rien ne se passe si ce n'est pas son tour).



• Symbole Évènement

Si un pion s'arrête sur la case « Évènement », le maître du jeu pose alors la prochaine question de la carte à tous les joueurs (ou la question de la prochaine carte si le tour est fini). Le joueur le plus rapide à répondre peut alors avancer son pion sur la case de couleur correspondante. Le jeu reprend ensuite son cours normal.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur doit avancer son pion mais qu'il n'y a plus de case de la bonne couleur entre son pion et l'arrivée, il place son pion sur la case arrivée, ayant comme symbole :



En suivant les règles énoncées précédemment, un joueur est déclaré vainqueur dès qu'il répond correctement à une question, lorsque que son pion est sur la case du logo du jeu (peu importe la couleur de la question).

À RETENIR

Si vous avez encore quelques doutes concernant la compréhension des règles, voici quelques points importants à retenir :

- Il n'y a pas besoin de dé pour avancer.
- Il est fréquent qu'un pion saute plusieurs cases d'un coup.
- La couleur de la case où se trouve votre pion, ne détermine pas la couleur de la question à laquelle vous devez répondre, c'est l'inverse ! La couleur de la réponse que vous avez trouvée vous indique sur quelle case vous positionner.



(FR) ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de trente-six mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.
Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

(DE) ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr
Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren. Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird.

(NL) WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft.



Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

REF. 75042