



15 min



2-6



8+



RÈGLES DU JEU

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

110 cartes Image double face, dont 20 cartes opaques (1 face)

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans INICIO, il faut remporter le maximum de cartes en formant des paires. Deux cartes forment une paire si on peut chacune les nommer par un mot qui commence par la même lettre.

B



Boxeur

Bouddha

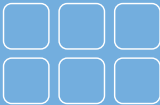




PRÉPARATION

Disposez au centre de la table 6 piles de cartes de taille équitable (une quinzaine de cartes dans chaque pile) en suivant ce schéma.

Quand les piles de cartes sont constituées, retournez les paquets et la partie commence.



DÉROULEMENT DU MODE STANDARD

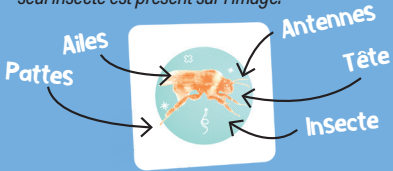
Tout le monde joue en même temps. Les joueurs doivent annoncer deux mots **différents** se rapportant à deux cartes et **commençant par la même lettre**.



Si un joueur propose une association valable, il prend les 2 cartes et forme une pile de score à côté de lui. Tous les mots décrivant ce qui est visible sur l'image peuvent être annoncés (**uniquement ce qui est visible** : il n'est pas possible de procéder par association d'idées).

Exemple : pour cette image on peut dire les mots insecte, pattes, antennes, tête, ailes... tout ceci est visible sur l'image.

Par contre le mot essaim n'est pas valable, car un seul insecte est présent sur l'image.



Attention : un mot déjà prononcé dans la partie n'est pas valable.

Dès qu'une carte opaque apparaît, frottez-la avec le doigt pour révéler l'image cachée. Utilisez la peau de votre doigt, pas l'ongle : l'image se révèle grâce à la chaleur provoquée par le frottement. Mémorisez bien l'image car une carte ne peut être frottée qu'une seule fois dans la partie.

(Dans le cas où les joueurs sont bloqués et que tout le monde est d'accord, vous pouvez frotter à nouveau les cartes pour révéler l'image.)

Si au bout d'un certain temps il semble qu'il n'y a plus aucune correspondance entre les cartes, tous les joueurs comptent jusqu'à 3 et retournent simultanément la carte supérieure de chaque pile.



COUPS SPÉCIAUX

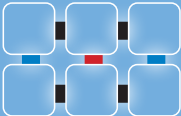
Il est possible de réaliser des coups spéciaux en associant certaines cartes :

♣ Si vous associez 2 cartes sur les côtés (**trait bleu sur le schéma**) : prenez une carte d'une autre pile en plus des 2 cartes associées.

♣ Si vous associez les 2 cartes du centre (**trait rouge sur le schéma**) : prenez une carte d'une pile de score d'un autre joueur en plus des 2 cartes associées.

♣ Si vous parvenez à associer 3 cartes alignées (**trait noir sur le schéma**) : vous remportez immédiatement la partie.

Il faut annoncer «triple» avant de dire les 3 mots. Si personne n'a réalisé de triple au cours de la partie, le jeu s'arrête



quand deux piles de cartes sont vides. Comptez alors les cartes présentes dans votre pile de score. Le joueur qui a le plus de cartes est le vainqueur.



DÉROULEMENT DU MODE COOPÉRATIF

Ce mode de jeu se joue avec un chronomètre ou une application.

Vous essayez ensemble de vider 2 piles de cartes dans le minimum de temps. Quand 2 piles sont vides, arrêtez le chronomètre et notez votre temps dans un tableau des scores. Chaque nouvelle partie est un défi pour essayer de battre le record établi ensemble !

NB: Les coups spéciaux ne sont pas disponibles dans ce mode de jeu.



VARIANTES POUR LES JOUEURS AVERTIS

Testez ces variantes si vous voulez pimenter votre expérience de jeu !

Chiper des cartes

(uniquement pour le mode standard) Toutes les cartes visibles au cours de la partie peuvent être associées les unes avec les autres, les cartes du dessus des piles mais aussi les cartes du dessus des piles de score de chaque joueur ! Ce qui signifie qu'on peut voler une carte remportée par un autre joueur en l'associant avec une autre carte visible. N'oubliez pas de respecter la règle qui dit qu'on ne peut pas prononcer deux fois le même mot au cours de la partie.

Moins de combinaisons

Vous n'avez le droit d'associer les images

seulement si elles sont côte à côte, c'est-à-dire si elles ont un côté qui se touche.

Deuxième lettre

Une fois que vous commencez à bien connaître les images, vous pouvez décider de jouer avec la deuxième lettre de chaque mot à la place de la première. Vos habitudes de jeu seront déboussolées !

En équipes

Si vous êtes un nombre pair de joueurs, vous pouvez décider de vous répartir en 2 équipes. Par exemple à 6 joueurs, constituez 2 équipes de 3.

A la fin de la partie, comptez les cartes pour chaque équipe. Celle ayant le plus de cartes gagne. Si votre équipe fait un triple, elle gagne instantanément.





Copy editing EN, ES / Translation DE, NL, IT: Board Game Circus