

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





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.





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 Réfèrent. 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 Réfèrent. 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.

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 Pèle-mêle

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

COMPATIBILITY™

3 à 6 joueurs, âge: 12 ans - adultes

Contenu:

1 plateau de jeu

6 paquets de cartes Images

2 paquets de cartes Thèmes

6 pions

1 dé



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.

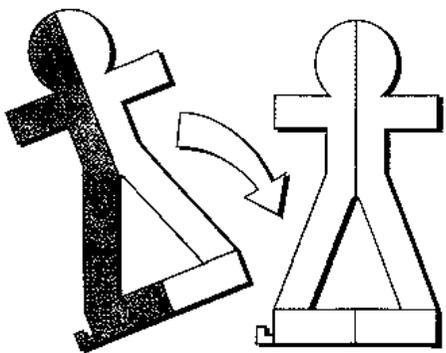
Mise en place

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:

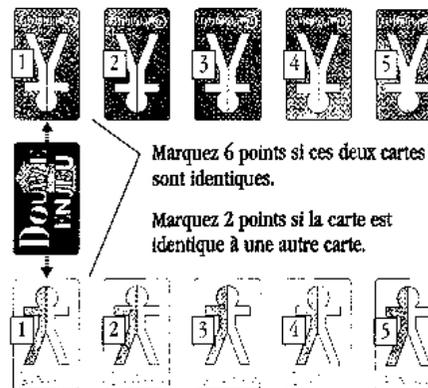
La même carte à la même position, c'est un Accord Direct : 3 points.

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 qu'une d'entre elles fasse un meilleur score.