

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



2069

# Similarius

## REGLES DU JEU

Durée approximative d'une partie : 30 à 45 min. De 8 à 108 ans  
(Inclus des règles adaptées aux enfants de 4 à 7ans)

### CONTEXTE :

Vos amis et vous assistez à une fête de famille chez les Binette. Lors d'une conversation avec Patricia, vous vous vantez d'avoir un esprit d'observation tellement développé que vous pouvez reconnaître n'importe qui même si vous ne l'avez vu qu'une seule fois. Votre hôte, un peu sceptique, vous lance alors un défi: « Eh bien, mon cher ami, je meurs d'envie de voir votre talent à l'oeuvre... Puisque vous êtes un observateur-né, je vais vous présenter toute ma famille: frères, soeurs, cousins, cousines, et vous proposer un petit jeu ...».

Mais, attention ! Même si les membres de cette famille possèdent des traits similaires, vous constaterez qu'ils n'ont pas tous la même binette. Maintenant, à vos crayons, ouvrez l'oeil et dessinez leurs drôles de binettes !

### BUT DU JEU :

Accumuler plus de points que ses adversaires en reproduisant les personnages mystères de la famille Binette.

### PRÉPARATION :

Placer le Plateau de jeu sur la table en réservant un espace libre pour y déposer les pièces du jeu. Les joueurs s'installent en demi-cercle devant le jeu de manière à bien voir. Chaque joueur prend tous les éléments d'une même couleur (un pion, un jeton, les 4 cartes Prédiction et un crayon) ainsi qu'un carton Planche à dessin / Aide-mémoire. Mélanger séparément les cartes Personnage et les cartes Surprise pour ensuite les déposer à l'envers sur leur icône respectif du Plateau de jeu. Mélanger ensuite les cartes Pointage, tirer 5 cartes et les placer à l'envers sur leur icône. Remettre les autres cartes Pointage dans la boîte. Placer le sablier sur l'icône Sablier. Chaque joueur pose son pion sur la flèche du départ du Sentier étoilé (numéroté de 1 à 70) et son jeton sur la flèche du départ de la Table de calcul (numéroté de 1 à 12). Déterminer ensemble du niveau de difficulté de la partie. Finalement, on désigne le joueur qui, en plus de participer au jeu, agira à titre d'animateur. Celui-ci prend la carte Animateur.

Note : tirer une carte = piocher une carte = prendre une carte.

### LES NIVEAUX D E DIFFICULTÉS :

Les niveaux varient selon le nombre de cartes *Personnage* utilisées pour la partie.

*Débutant*: 2 cartes

*Intermédiaire* : 3 cartes

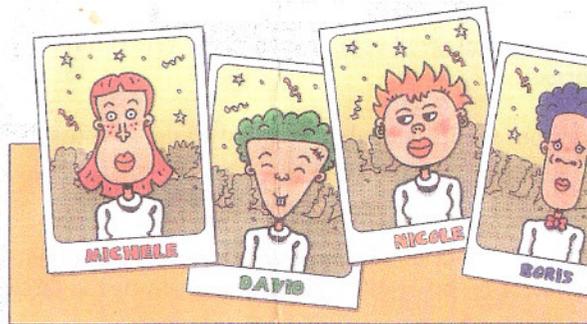
*Avancé* : 4 cartes

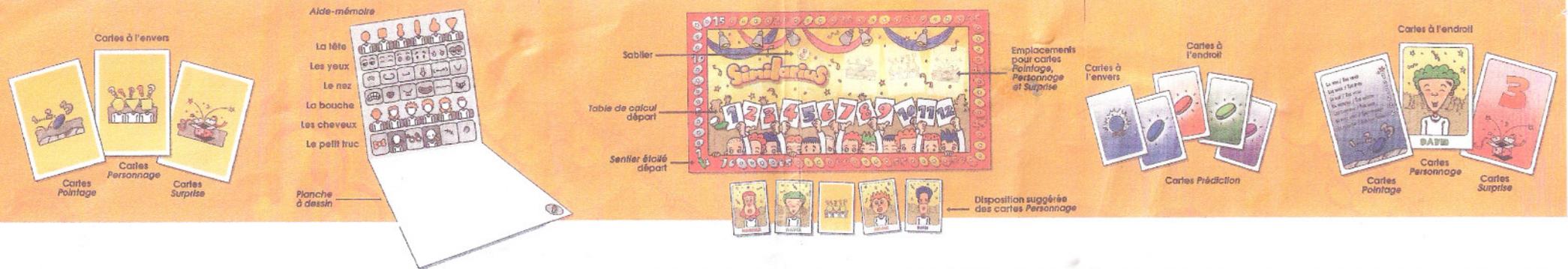
*Expert*: 5 cartes et plus

### DÉROULEMENT D'UN TOUR :

Chaque tour est composé de 5 étapes:

- 1 - Observation des cartes *Personnage*
- 2 - Dessin du *Personnage mystère*
- 3 - *Prédiction* du meilleur dessin
- 4 - Calcul des points *Dessin et Prédiction*
- 5 - Transfert des points sur le *Sentier étoilé*





### 1. OBSERVATION DES PERSONNAGES :

Au départ, l'animateur retourne la première carte Pointage. Ensuite, il tire le nombre de cartes Personnage correspondant au niveau de difficulté déterminé au début de la partie. Il les place à l'endroit et hors du Plateau de jeu puis, retourne le sablier. Les joueurs disposent maintenant d'une minute pour observer et mémoriser les caractéristiques (la tête, les yeux, le nez, la bouche, les cheveux et le petit truc) ainsi que le prénom des personnages.

### 2. DESSIN DU PERSONNAGE MYSTÈRE :

Une fois le temps écoulé, l'animateur retourne les cartes Personnage de façon à cacher les figures et les mélange sur la table.

Puis, un joueur au choix, retourne à l'endroit les cartes à l'exception d'une seule. C'est le personnage sur cette carte que tous les joueurs (incluant l'animateur) doivent maintenant dessiner. On l'appelle Personnage mystère.

Cachés des regards indiscrets derrière leur Aide-mémoire (carton levé à la verticale), les joueurs tentent de reproduire le Personnage mystère sur leur planche à dessin (voir la section informations techniques). Ils se réfèrent à l'*Aide-Mémoire* sur lequel on retrouve les 6 caractéristiques des personnages. A n'importe quel moment durant la période de dessin, un joueur peut décider de retourner le sablier. Alors, il ne restera plus qu'une minute à tous pour terminer leur dessin. Une fois ce temps écoulé (ou dès que tous les joueurs ont terminé leur dessin) chacun dépose son crayon et dévoile son dessin.

### 3. PREDICTION DU MEILLEUR DESSIN :

Chaque joueur fait sa prédiction: il prend ses 4 cartes Prédiction et choisit la couleur du joueur qui selon lui, marquera le plus de points avec son dessin en raison de sa ressemblance avec le Personnage mystère qui demeure caché. Il dépose ensuite sa carte Prédiction à l'envers, à côté de son dessin. L'animateur peut retirer du jeu les autres cartes Personnage.

Note: Les joueurs peuvent choisir leur propre couleur, c'est à dire leur propre dessin.

### 4. CALCUL DES POINTS

#### LES POINTS DESSIN :

L'animateur dévoile le Personnage mystère. Il compare le dessin de chaque joueur au Personnage mystère en fonction de la première caractéristique (la tête). Ensuite, il prend le jeton de chaque joueur qui a bien reproduit cette caractéristique et l'avance sur la Table de calcul, du nombre de points prévus sur la carte Pointage.

Exemple: la tête du Personnage mystère est ronde et la carte Pointage indique que la tête vaut 2 points.

L'animateur avance de deux cases le jeton de chaque joueur ayant dessiné une tête ronde. L'animateur procède de la même façon pour chacune des caractéristiques.

Après le calcul, il retire du jeu la carte Personnage mystère et la carte Pointage. Les joueurs qui ont réussi à reproduire la caractéristique marquée d'une petite étoile sur la carte Pointage tirent chacun une carte Surprise (voir section carte Surprise).

#### LES POINTS PRÉDICTION :

Ensuite, les joueurs dévoilent leur carte Prédiction. Les joueurs qui ont prédit la couleur du ou d'un des joueurs ayant obtenu le plus de points Dessin se voient attribuer 3 points supplémentaires. L'animateur avance donc le jeton de ces joueurs de 3 cases sur la Table de calcul.

### 5. TRANSFERT DES POINTS SUR LE SENTIER ÉTOILE :

Une fois les points calculés, on doit transférer les points de chaque joueur sur le Sentier étoilé. Pour cela, l'animateur avance le pion de chaque joueur du nombre de points qu'il vient d'obtenir sur la Table de calcul. À chaque transfert effectué, l'animateur remet le jeton du joueur sur la flèche du départ de la Table de calcul.

## LES CARTES SURPRISE :

Il existe 7 types de cartes Surprise. Elles doivent toutes être retirées du jeu après leur utilisation.



« **BONUS** » : Un joueur peut utiliser ses cartes Bonus après l'étape Transfert des points sur le Sentier étoilé. Il avance son pion sur le Sentier étoilé du nombre de points inscrits sur la carte. La carte Bonus doit être de la même couleur (orange ou jaune) que la case (ou le nombre) sur laquelle le pion est arrêté. Après avoir déplacé son pion le joueur peut utiliser une autre carte Bonus sous les mêmes conditions. Toutes les cartes Bonus peuvent être utilisées de cette façon lors d'un même tour ou être conservées pour un prochain tour. Les cartes à 2 chiffres peuvent être utilisées sur une case jaune ou orange.



« **DOUBLE** » : Un joueur peut utiliser cette carte en même temps qu'une de ses cartes Bonus. Elle lui permet de doubler la valeur d'une carte Bonus.



« **RECYCLAGE** » : Un joueur peut utiliser cette carte pour récupérer fa ou les cartes Surprise que vient de jouer un adversaire. Il pourra la ou les utiliser pour un prochain tour.



« **ESPIONS** » : Un joueur peut utiliser cette carte à n'importe quel moment pendant ta période de dessin. Celle-ci lui permettra de regarder les dessins des autres joueurs pour se rafraîchir sa mémoire. Il peut le faire pendant toute la durée de la période de dessin.



« **RETOUCHE** » : Un joueur peut utiliser cette carte lors de l'étape Calcul des points Dessin. Celle-ci lui permettra d'obtenir les points ou la carte Surprise pour une caractéristique de son choix.



« **SABOTAGE** » : Un joueur peut utiliser cette carte à la fin de l'étape Calcul des points Dessin. Après l'attribution des points Dessin accordés pour les caractéristiques correctement reproduites, le joueur qui utilise la carte Sabotage fait reculer un jeton adverse de 2 cases ou reculer 2 jetons adverses d'une seule case sur la Table de calcul. Ainsi, cette carte permet de changer le joueur qui aurait pu être en tête sur la Table de calcul après l'attribution des points Dessin.



« **CORBEILLE** » : Un joueur peut utiliser cette carte lors de l'étape Calcul des points Dessin. Ainsi aucun joueur ne pourra obtenir les points de carte Surprise. Elle peut être utilisée pour une caractéristique de son choix.

### **DÉBUT DU PROCHAIN TOUR ET FIN DU JEU :**

Le jeu se déroule de la même façon que le tour précédent. C'est reparti. Faites connaissance avec d'autres drôles de têtes de la famille Binette. À la fin du cinquième tour, le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

Remarque : Le joueur qui dessine plus d'un Petit truc perd ses points pour cette caractéristique. Il n'est pas nécessaire de dessiner tes épaules, le cou et les oreilles du Personnage mystère. Le prénom du Personnage mystère doit être écrit sans faute pour se voir attribuer les points.

Amusez-vous et ne soyez pas trop sévère dans l'attribution des points. Ce jeu n'est ni un concours de vitesse, ni un concours de dessin. L'important, c'est de s'amuser...

## **POUR LES 4 A 5 ANS : CONSTRUISEZ VOS PROPRES PERSONNAGES DE LA FAMILLE BINETTE !**

### **REPRODUCTION DES 6 CARACTÉRISTIQUES :**

Si vous observez bien l'Aide-mémoire, vous verrez qu'il y a 6 caractéristiques (la tête, tes yeux, le nez, la bouche, les cheveux et le petit truc) et que chacune d'elles offre 6 possibilités. Avec l'aide d'un adulte, les enfants essaient de reproduire sur leur planche à dessin les différentes caractéristiques de l'Aide-mémoire.

### **CRÉATION COLLECTIVE D'UN PERSONNAGE :**

Nous vous proposons aussi une autre façon amusante de jouer à Similarius. D'abord, empruntez un dé de six faces à un autre jeu. Chaque joueur utilise un crayon et la même Planche à dessin /Aide-mémoire afin de créer collectivement un nouveau personnage de la famille Binette.

Chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le nombre le plus élevé débutera le jeu. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit compléter le dessin du joueur précédent. Pour faciliter l'apprentissage de la reproduction des caractéristiques, il est préférable de suivre l'ordre dans lequel elles sont présentées sur l'Aide-mémoire. Le premier joueur lance le dé pour la première caractéristique (la tête). Le nombre obtenu déterminera laquelle des 6 têtes (en partant de la gauche), il devra dessiner. Le deuxième joueur lance le dé pour la deuxième caractéristique (les yeux) et reproduit "les yeux" correspondant au nombre obtenu. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que chacune des caractéristiques soit dessinée et qu'un nouveau personnage soit créé.

Par exemple, le premier joueur devra reproduire la première caractéristique, c'est-à-dire une tête. Il lance le dé et obtient un six.

Alors, il doit dessiner la sixième tête, c'est-à-dire la tête triangulaire. Le deuxième joueur lance le dé et obtient un 5. Alors il doit dessiner les yeux tristes (la cinquième paire de yeux) sur la tête triangulaire. Une fois terminé, donnez un prénom à votre personnage pour qu'il fasse bien partie de la famille !

### **SUGGESTIONS :**

Pour conserver vos dessins, reproduisez-les sur des feuilles de papier avec un autre crayon. La participation active des parents accroît la motivation et la participation des enfants.

**Épatez-vous de leur progression et félicitez-les.**

## **POUR LES 6 A 7 ANS : INITIEZ VOS ENFANTS AU JEU SIMILARIUS.**

Niveau de difficulté: (sans le prénom)

Novice : 1 carte et les 4, 5 ou 6 premières caractéristiques Champion : 2 cartes et les 6 premières caractéristiques

Cette adaptation permet de jouer agréablement en famille avec des enfants de 6-7 ans.

Afin de maintenir l'intérêt et la motivation des enfants, éviter d'accorder des points non mérités et félicitez-les pour leur réussite.

La participation active des parents stimule l'investissement personnel des enfants. Similarius permet aux enfants d'apprendre à s'améliorer par essais et erreurs. Simitarius met l'accent sur le plaisir de jouer en famille et entre amis.