

MATÉRIEL



1 plateau



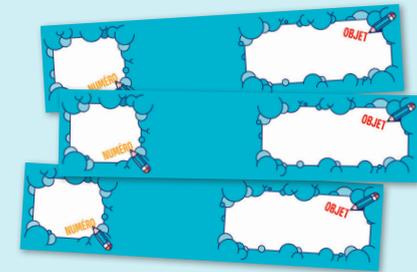
1 marqueur de score



9 jetons Numéro
Face : Numéro
Dos : Piège



1 sac



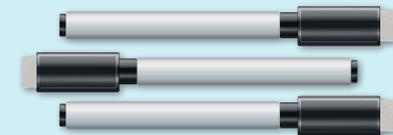
6 tableaux individuels



2 cartes Niveau



9 gobelets



6 feutres effaçables



165 cartes Objet



1 carte
Durée de partie



15 tuiles Critère

BUT DU JEU

Dans **The Same Game**, tout le monde joue ensemble.

Au cours de la partie, comparez des objets selon différents critères. Éliminez progressivement ceux qui, selon vous, ne permettent pas de rapprocher deux objets. Plus vous éliminez de critères sans vous tromper, plus vous avancez sur la piste de score.

Serez-vous en mesure d'aller au bout de la piste de score pour décrocher une médaille ?

MISE EN PLACE

- 1 Posez le **plateau** sur la table et placez le **marqueur de score** à l'emplacement correspondant au nombre de joueurs.
- 2 Chaque joueur prend un **tableau individuel** et un **feutre effaçable**.
- 3 Posez la **carte Durée de partie** à proximité, en fonction du nombre de joueurs. Prenez ensuite les **cartes Niveau** et choisissez la difficulté à laquelle vous souhaitez jouer.

Niveau de difficulté	○	□	▽	◇
Niveau 1	5	1	0	0
Niveau 2	4	1	1	1
Niveau 3	4	2	1	1
Niveau 4	4	2	2	1

Pour une **première partie**, nous vous conseillons de jouer au niveau 1.

- 4 Classez les **critères** selon leur dos et mélangez chaque paquet séparément. Prenez le nombre indiqué de **critères** ○ **bleus**, □ **orange**, ▽ **verts** et ◇ **violet**s et disposez-les en une rangée sous le plateau, faces visibles.
- 5 Mettez les **jetons Numéro** suivants dans le **sac**, selon le niveau de difficulté que vous avez choisi :

Niveau 1 : 1 à 6 | Niveau 2 : 1 à 7 | Niveau 3 : 1 à 8 | Niveau 4 : 1 à 9

- 6 Placez 1 **gobelet** à proximité de chaque tuile Critère.

Remarque : Selon le niveau de difficulté, 0 à 3 gobelets ne seront pas utilisés. Placez ces gobelets restants sur la piste au centre du plateau, en commençant sur la case « -2 ». Ces gobelets resteront là **durant toute la partie**.

- 7 Mélangez toutes les **cartes Objet**. Tout le monde en pioche une et la regarde secrètement. Ensuite, sans la regarder, piochez et placez 1 carte Objet face cachée sur l'espace dédié en haut du plateau.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, disposez les cartes Objet restantes sous forme de pioche pour la seconde manche. À 5 ou 6 joueurs, remettez les cartes dans la boîte avec le reste du matériel de jeu. Vous n'en aurez pas besoin dans cette partie.

Tout est prêt, vous pouvez jouer !



1. Phase individuelle

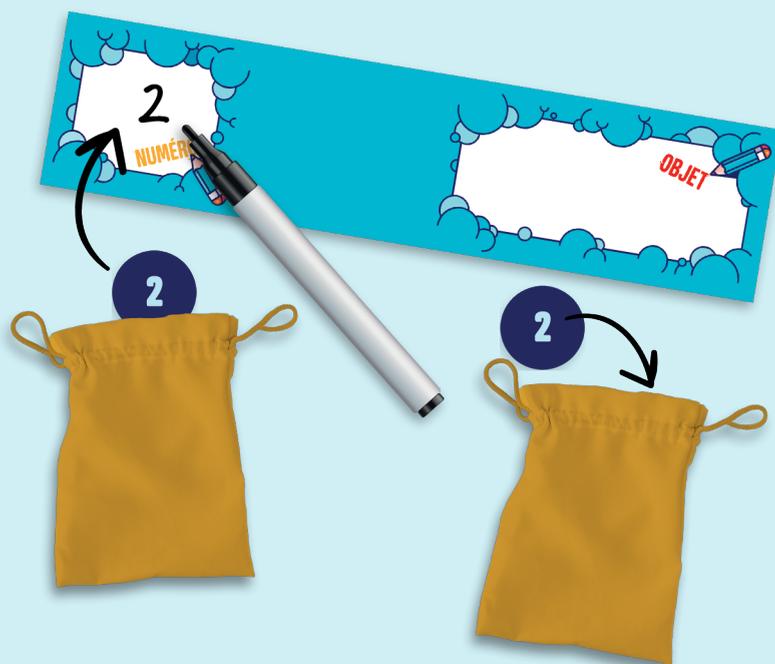
Découvrez quel critère sera piégé durant votre tour de jeu.

1. Écrivez votre numéro

À tour de rôle, chaque joueur prend le sac en main. Lorsque vous avez le sac, effectuez les actions suivantes :

- Piochez un jeton Numéro dans le sac.
- Recopiez **secrètement** le numéro du jeton sur la partie gauche de votre tableau.
- Remettez le jeton Numéro dans le sac.
- Faites passer le sac à la personne suivante.

Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait noté un numéro sur son tableau individuel.



2. Associez un jeton Numéro à chaque critère

Sortez maintenant tous les jetons Numéro du sac et placez-les aléatoirement, faces visibles, à proximité de chaque critère.

Ces jetons resteront en place jusqu'à la fin de la partie (ou de la manche, à 3-4 joueurs) !



3. Identifiez votre critère piégé

Observez discrètement le critère associé au numéro que vous avez noté. Vous avez ainsi identifié votre critère personnel, celui qui sera piégé lors de votre tour de jeu.



Souvenez-vous que tout le monde a remis son jeton Numéro dans le sac au début de la phase. Il est donc possible que plusieurs personnes aient le même numéro et donc le même critère piégé.

Préparez maintenant votre indice pour éviter que les autres joueurs ne tombent dans le piège.

Simultanément, tout le monde réfléchit à un indice.



Pensez à un objet et inscrivez-le sur votre tableau. Cet objet doit être aussi semblable que possible, **selon votre critère piégé**, à l'objet figurant sur votre carte Objet. C'est ainsi que vous aiderez votre groupe à repérer la position du piège. Enfin, placez votre carte Objet face cachée sur ce que vous venez de noter afin de garder le secret jusqu'à votre tour.

Remarque : Pour les règles de choix des objets, rendez-vous à la page 7.

EXEMPLE

Lors de la mise en place, vous avez tiré le 2 et l'avez noté sur votre tableau. Ensuite, le 2 a été associé au critère de *Longueur*. Le critère *Longueur* sera donc piégé pendant votre tour et ne devra pas être révélé par le groupe. Les autres critères présents sont les suivants : *Apparence, Importance pour l'humanité, Matériau, Prix et Poids*.

La carte Objet que vous avez piochée est *Tapis de yoga*. Vous devez donc rechercher un objet qui a la même longueur qu'un tapis de yoga, afin de faire comprendre aux autres joueurs que le critère *Longueur* est piégé.

BON INDICE

Un bon indice serait par exemple *Friigo*, car il a une longueur similaire à celle d'un tapis de yoga. En outre, un frigo se distingue clairement d'un tapis de yoga dans les autres critères : *Apparence, Importance pour l'humanité, Matériau, Prix et Poids*.

MAUVAIS INDICE

Un mauvais indice serait, par exemple, *Matelas pneumatique*. Sa longueur est similaire à celle d'un tapis de yoga, mais son prix et son poids sont également similaires. En outre, les critères *Apparence* et *Importance pour l'humanité* ne peuvent pas être totalement écartés.



Trouver le mot parfait est parfois difficile. N'oubliez pas que l'enjeu est avant tout de trouver l'indice qui permettra au groupe d'avancer, même d'une seule case.

Après avoir noté l'objet choisi, passez à la **Phase collective**.

ÉCHANGER UNE CARTE OBJET

Une seule fois par partie, le groupe a la possibilité d'échanger **une** carte Objet. Avec l'accord du groupe, remettez votre carte Objet dans la boîte, puis prenez la carte Objet qui se trouve face cachée sur le plateau. Vous ne pouvez pas revenir en arrière. L'emplacement de la carte reste ensuite vide jusqu'à la fin de la partie.



2. Phase collective

Placez votre piège et dévoilez votre indice.

La personne la plus curieuse commence. Poursuivez ensuite dans le sens horaire.

Au début de votre tour, tous les autres joueurs ferment les yeux. Retournez le jeton avec votre numéro (dans notre exemple, le 2) de façon à ce que le piège soit visible.

Placez ensuite un gobelet sur chaque jeton Numéro afin de les recouvrir tous.

Ne déplacez pas les autres jetons !



Remarque : Commencez par une extrémité, puis recouvrez un jeton à la fois afin qu'aucun bruit de gobelet ne révèle la position approximative de votre piège.

Lorsque vous avez terminé, demandez aux autres joueurs de rouvrir les yeux. Dévoilez vos deux objets : celui qui figure sur votre carte Objet et l'indice que vous avez noté.

À partir de maintenant, vous n'avez plus le droit de faire des commentaires ou des signes qui pourraient aider les autres joueurs.

Le groupe discute alors pour déterminer quels critères **ne sont pas piégés**.



Rappel : Votre tâche consiste à trouver les critères dans lesquels les deux objets sont différents. Il faut donc éviter de révéler le piège, c'est-à-dire le critère dans lequel les deux objets se ressemblent.

Soulevez les gobelets pour vérifier votre hypothèse.

Le groupe convient d'un critère à éliminer et soulève le gobelet correspondant.



CORRECT

Un numéro apparaît sur le jeton ?

Formidable ! Vous avez correctement écarté ce critère. Placez le gobelet sur la prochaine case disponible de la piste centrale. Passez ensuite au critère suivant !

PIÉGÉ !

La face piégée du jeton est visible ?

Pas de chance, vous avez déclenché le piège et vous n'avez pas le droit de placer ce gobelet sur la case suivante de la piste centrale. Votre tour se termine immédiatement.

Répétez cette opération jusqu'à ce que vous ayez découvert tous les jetons Numéro ou que vous soyez tombés dans le piège. Passez ensuite à la **fin du tour**.

Remarque : Il n'est pas nécessaire de deviner immédiatement quel est le critère piégé. Commencez plutôt par les critères pour lesquels vous pensez qu'il y a une nette différence entre les deux objets et soulevez d'abord ces gobelets. Ensuite, pas à pas, passez aux critères pour lesquels vous avez des doutes.

Fin du tour et début du tour suivant.

Un tour se termine quand vous avez découvert tous les jetons Numéro ou que vous avez révélé le piège. La première valeur de la piste centrale qui n'est pas recouverte par un gobelet indique de combien de cases déplacer votre marqueur de score sur la piste de score (autour du plateau).

La personne suivante dans le sens horaire amorce le nouveau tour. Elle retourne le jeton piégé du côté numéro sans le déplacer. Elle récupère ensuite les gobelets restants sur les jetons Numéro et ceux posés sur le plateau durant ce tour.

Commencez un nouveau tour ! (Voir 2. Phase collective.)

Tout le monde a joué un tour ?

Une fois que les objets de tous les joueurs ont été joués, la manche s'achève.

Une partie à 5 ou 6 se termine au bout d'une manche.

Dans une partie à 3 ou 4, jouez une manche supplémentaire.

3 personnes : 2 manches	Soit un total de 6 objets.
4 personnes : 2 manches	Soit un total de 8 objets.
5 personnes : 1 manche	Soit un total de 5 objets.
6 personnes : 1 manche	Soit un total de 6 objets.

Nouvelle manche (seulement pour 3 ou 4 personnes)

Pour préparer le nouveau tour, effacez vos tableaux, remplacez les jetons Numéro dans le sac et répétez toutes les étapes décrites en **1. Phase individuelle**. Ensuite, jouez une nouvelle manche comme décrit en **2. Phase collective**.

Attention : Si vous avez échangé la carte Objet lors de la première manche, l'emplacement de la carte n'est **pas** réapprovisionné. (Voir *Échanger une carte Objet*, p.5.)

À DEUX JOUEURS

Remarque : Deux personnes peuvent jouer à **The Same Game** sans changer les règles. Pour ce faire, placez votre marqueur de score sur l'espace 3/6 joueurs en début de partie et jouez ensuite 3 manches (soit un total de 6 objets).

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès que vous avez joué le nombre d'objets indiqué ci-avant.

Vérifiez jusqu'où votre marqueur de score a avancé sur la **piste de score** :

Avant les fleurs

C'était... eh bien, c'était « correct » !
Peut-être avez-vous choisi un niveau de difficulté trop élevé...?

Fleurs



Voilà qui mérite quelques encouragements.
Vous n'avez pas gagné, mais vous n'étiez pas loin !

Bronze



Vous avez **gagné** et pouvez être fiers de la performance du groupe, mais vous pouvez faire encore mieux.

Argent



Impressionnant ! Vous avez **gagné** !
Et si vous rejouiez tout de suite pour tenter de décrocher l'or ?

Or



Yeah ! Vous avez **gagné** et vous avez cartonné !
En route pour un niveau plus difficile !

RÈGLES DE CHOIX DES OBJETS

- L'objet que vous notez **doit** être palpable et fabriqué par l'Homme. Les plantes, les animaux, les nuages, l'eau, etc. ne sont pas autorisés.
- Il est **interdit** d'utiliser des nombres.
- En dehors de l'objet, **aucun mot supplémentaire** (adjectif, par exemple) ne peut être utilisé.
- L'objet ne doit contenir **aucun matériau** : une *cuillère à soupe* serait donc un indice valable, mais une *cuillère en bois* ne le serait pas.
- L'objet **peut** être un mot composé à condition que ce mot se trouve sous cette forme dans un dictionnaire.

Généralement, si vous avez l'impression de « tricher » avec votre indice, c'est que c'est probablement le cas.

APERÇU DES CRITÈRES

Les critères ○

Apparence	L'aspect extérieur de l'objet.
Exemplaires dans le monde	La quantité de cet objet présente dans le monde entier à l'heure actuelle.
Longueur	La taille du côté le plus long de l'objet.
Matériau	Les matériaux à partir desquels l'objet est fabriqué.
Prix	Le prix d'achat de l'objet.
Utilisation prévue	L'usage auquel l'objet est destiné.

Les critères □

Mouvement	Le mouvement de l'objet peut résulter du déplacement de tout ou parties de l'objet (ex. : horloge à coucou), de l'intervention d'une personne (ex. : cheval à bascule) ou de l'utilisation de l'objet selon un mouvement typique (ex. : porter un téléphone à l'oreille).
Complexité de fabrication	Niveau de compétence requis pour fabriquer l'objet.
Importance pour l'humanité	À quel point serait-il dommageable pour l'humanité que l'objet n'existe plus demain ?

Les critères ▽

Efforts d'explication	La quantité d'informations nécessaires pour utiliser correctement cet objet. Quelle serait la taille de la notice d'utilisation de cet objet ?
Durée d'utilisation	La durée d'utilisation du début à la fin d'une utilisation courante. Il ne s'agit pas de la durée de vie de l'objet.
Fréquence d'utilisation	Le nombre de jours par an pendant lesquels l'objet est utilisé.

Les critères ◇

Poids	Le poids de l'objet.
Épaisseur	Plus petite hauteur de l'objet couché.
Volume	Combien d'espace l'objet occupe-t-il ?

RÉSUMÉ

Placez la carte Durée de partie devant vous en fonction du nombre de joueurs. Prenez ensuite les cartes Niveau et mettez en place le jeu selon la difficulté que vous avez choisie.

1. PHASE INDIVIDUELLE

Identifiez quel critère sera piégé durant votre tour.

1. Piochez un jeton Numéro dans le sac et notez le numéro.
2. Associez les jetons Numéro aux tuiles Critère.
3. Identifiez secrètement votre critère piégé.

Simultanément, tout le monde recherche un indice.

Pensez à un objet qui ressemble le plus possible, selon votre critère piégé, à l'objet figurant sur votre carte. Puis, inscrivez-le sur votre tableau individuel.

2. PHASE COLLECTIVE

La personne la plus curieuse commence. Le reste du groupe ferme les yeux.

1. Retournez votre jeton Numéro de façon à ce que le piège soit visible.
2. Recouvrez tous les jetons Numéro avec un gobelet.
3. Tout le monde rouvre les yeux.
4. Dévoilez votre carte Objet ainsi que l'indice que vous avez noté.
5. Le groupe discute du critère qu'il souhaite exclure.
6. Retirez le gobelet du critère sélectionné et vérifiez le résultat.

CORRECT

Si un chiffre apparaît sur le jeton Numéro, le critère a été correctement éliminé. Placez le gobelet sur la prochaine case disponible au centre du plateau. Passez au critère suivant.

PIÉGÉ

Si c'est un piège que vous voyez sur le jeton, celui-ci se déclenche et vous n'avez malheureusement pas le droit de placer ce gobelet sur le plateau. Le tour en cours se termine.

FIN D'UN TOUR ET DÉBUT DU TOUR SUIVANT

- Lorsque toutes les jetons Numéro sont révélés ou que le piège est déclenché, le tour du joueur s'achève.
- Déplacez votre marqueur de score selon la piste centrale du plateau.
- La personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre commence un nouveau tour.

FIN DE PARTIE

La partie se termine après avoir joué un certain nombre d'objets.

Évaluez votre performance selon la case que vous avez atteinte sur la **piste de score**.

CRÉDITS

Auteur : Wolfgang Warsch
Illustrateur : Christian Schupp
Maquette : Fiore GmbH
Réalisation : Michael Schmitt
Édition : Kaddy Arendt, Andreas Langkamp
Adaptation France : Matthieu Clamot,
Damien Falkouska, Julien Serre,
Cédric Michiels



© 2023 Éditions Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Allemagne
www.edition-spielwiese.de



Distribution : Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton, France
www.blackrockgames.fr

v1.0 Tous droits réservés. La réimpression ou la publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations n'est autorisée qu'avec une autorisation expresse.

SAV : www.blackrockgames.fr/sav