

BUT DU JEU

Être le premier joueur à repérer les lettres qui correspondent à la première lettre d'une ou de plusieurs des images et récolter le plus de cartes pour gagner !

MISE EN PLACE

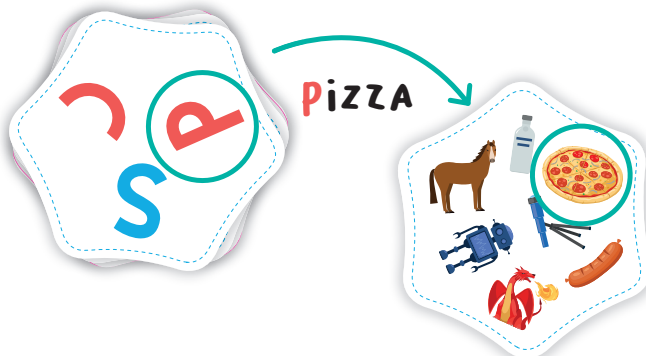
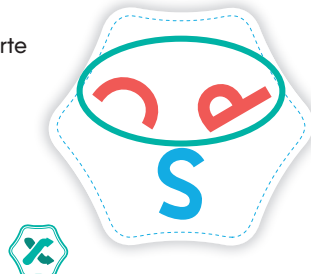
Bats toutes les cartes et constitue une pile, les lettres des cartes tournées vers le haut.

JOUER ET S'ADAPTER

RÈGLES '2 LETTRES' (Niveau débutant)

À ce niveau, seules les 2 lettres rouges au dos de chaque carte ont de l'importance, la lettre bleue doit donc être ignorée !

Commence par retourner la carte du dessus et place-la à côté de la pile, le côté image de la carte tourné vers le haut. Chaque retournement révèle le dos de la carte suivante et crée une nouvelle combinaison de 3 lettres et de 7 images. Essaie maintenant d'être le premier joueur à **repérer 1 image dont la première lettre correspond à 1 des 2 lettres rouges** !



Le premier joueur qui pose la main sur la carte et énonce immédiatement un « lien » correct remporte la carte.

Continuez à jouer de la même manière avec le reste des cartes.

PAS DE LIEN

Lorsque tous les joueurs conviennent qu'aucun lien ne peut être trouvé, il suffit de retourner une autre carte au-dessus de celle précédemment révélée. Le joueur qui remporte ce tour récolte les deux cartes. Et ainsi de suite !

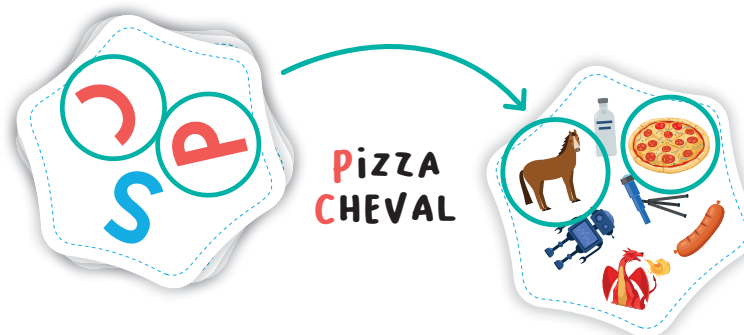
ERREUR

Si un joueur se trompe, il doit remettre la carte au bas de la pile, de même qu'une des cartes qu'il a déjà gagnées (s'il en a). Une autre carte est retournée et le jeu continue normalement.

RÈGLES '3 LETTRES' (Niveau avancé)

Dans ce niveau, les 3 lettres au dos de la carte ont de l'importance ! Après avoir retourné la carte du dessus pour voir ses images, essaie d'être le premier joueur à **repérer 2 lettres correspondant à la première lettre de 2 images** pour remporter la carte !

Il peut s'agir soit des deux lettres rouges, soit de la lettre bleue et d'une lettre rouge.



Le premier joueur qui pose la main sur la carte doit pouvoir immédiatement énoncer 2 « liens » corrects pour remporter la carte.

Énoncer 1 lien puis chercher le deuxième n'est pas autorisé. Le reste des règles est identique au niveau « 2 lettres ».

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que 1 seule carte dans la pile. À présent tous les joueurs comptent le nombre de cartes remportées.

LE GAGNANT !

Le joueur qui a récolté le plus de cartes remporte la partie !



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!

DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR WWW.FLEXIQGAMES.COM

JEUX
DE DÉS
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX
DE CARTES
VITESSE DE
RÉACTION



JEU DE
MÉMOIRE
'FLEX'



JEUX DE
STRATÉGIE
RAPIDE



JEU DE
PLATEAU
TACTIQUE



FLEXIQ[®]
PLAY • ADAPT • GROW