

LOGO

LE JEU DES LOGOS ET DES MARQUES, REVISITÉ!

RÈGLE DU JEU



CONTENU : 400 cartes
1 boîte pour les cartes
1 plateau de jeu
1 dé
6 pions
1 règle du jeu



MISE EN PLACE DU JEU

Décidez de jouer seul ou en équipe. Nous conseillons plutôt de constituer des équipes pour des parties plus amusantes. Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Chaque joueur ou équipe choisit la couleur de son pion.

Pour une partie complète (environ 45 minutes), positionnez les pions sur la case Départ.

Pour une partie plus rapide (environ 20 minutes), positionnez les pions sur la case Départ Express.

Séparez les cartes *Action* et les cartes *Questions*.

Mélangez les cartes *Action* et placez la pile à côté du plateau de jeu.

Placez la pile de cartes *Questions* dans la boîte à cartes.

Vous êtes prêts à jouer !

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur ou la première équipe à atteindre la case « C'est Gagné » en répondant aux questions posées.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs/équipes jouent à tour de rôle.

Un des joueurs adverses devient le « maître des questions », pioche une carte *Questions* et interroge le joueur/l'équipe dont c'est le tour. **Il pose l'intégralité des 4 questions, une par une**, commençant par la première.

À chaque **bonne réponse**, le joueur/équipe interrogé(e) avance d'une case. En cas de **mauvaise réponse**, son tour s'arrête.

C'est ensuite au joueur ou à l'équipe suivante de répondre aux questions posées par un nouveau maître des questions.

Il y a 3 types de cartes Questions :

• Les cartes LOGO :

Vous y trouverez souvent un logo incomplet et 4 questions au dos, concernant la marque en question.

Note : le dos de la carte contenant le logo incomplet devra être montré au joueur/à l'équipe uniquement pour répondre à la première question. Le dos de la carte devra ensuite être caché.



• Les cartes THÈME :

Vous y trouverez 4 questions sur 4 marques différentes, liées par le même thème. Le thème doit être annoncé aux joueurs avant la lecture des questions.

• Les cartes ALÉATOIRES :

Elles contiennent 4 questions sur 4 marques différentes qui n'ont rien à voir les unes avec les autres.



LES CASES DU PLATEAU

• Cases ACTION

Pendant son tour, lorsqu'un joueur tombe sur une case Action, il devra piocher une carte Action.

Si la carte contient une action immédiate (cadre rose), le joueur devra immédiatement accomplir l'action décrite sur la carte (reculer d'une case, avancer d'une case, passer son tour, etc.). Si la carte est un Joker ou un Vol (contour bleu), le joueur peut l'utiliser immédiatement ou la conserver et l'utiliser lorsqu'il le souhaite, à son tour.



• Cases DÉFI

Pendant son tour, lorsqu'un joueur tombe sur une case DÉFI, il doit lancer un dé à l'un de ses adversaires sur un jeu de rapidité. La lecture des questions de la carte en cours est mise en pause (la carte en cours est mise de côté).

Le dé en mousse est placé au milieu des 2 joueurs/équipes adversaires. Le maître des questions pioche une nouvelle carte et pose UNE question de son choix aux 2 joueurs/équipes. Le joueur pensant avoir la réponse attrape le dé le plus vite possible. S'il répond correctement, il avance d'une case. S'il ne répond pas correctement, rien ne se passe. Le maître des questions peut ensuite reprendre la carte précédente en cours de lecture et continuer de poser les questions au joueur.



• Cases ABC, LANCE LE DÉ

Pendant son tour, lorsqu'un joueur tombe sur une case ABC, LANCE LE DÉ, il doit lancer le dé. La lecture des questions de la carte en cours est mise en pause (la carte en cours est mise de côté).

Plusieurs lettres apparaissent sur le dé. Le joueur/équipe en choisit une et commence à citer une marque dont le nom commence par cette lettre, puis c'est au tour du joueur/de l'équipe suivant(e). Le dernier joueur/la dernière équipe ayant correctement cité le nom d'une marque valide avance d'une case.



Le maître des questions peut ensuite reprendre la carte précédente en cours de lecture et continuer de poser les questions au joueur/à l'équipe dont c'était le tour.

Note : Si un joueur/une équipe ne trouve pas le nom d'une marque valide ou de réponse au bout de 10 secondes, il/elle est éliminé(e) du défi ABC, LANCE LE DÉ.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur/la première équipe à atteindre la case « C'est Gagné » remporte la partie !

Note : Le jeu a été conçu en 2024 : il est possible que certaines informations ne soient plus à jour/d'actualité au moment où vous jouerez à notre jeu (slogans, etc.).



Ⓜ Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant. Informations à conserver. Les décorations et les couleurs peuvent varier.

Ⓜ Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft. Bewaar deze informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren.

MADE IN CHINA

REF. 75118

© 2024 Lansay SAS



Ⓜ Attention !
Ⓜ Waarschuwing!



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.
Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr