



ONE MIND



MATERIAL



SPIELIDEE

Hattet ihr alle schon einmal denselben Gedanken? Was wäre, wenn man das steuern könnte? Begebt euch in diesem kooperativen Spiel auf eine gedankliche Annäherungs-Reise, um am Ende alle an dasselbe zu denken!

SPIELZIEL

Findet in jeder Runde einen passenden Begriff auf Grundlage der ausliegenden Worte. Für jede Übereinstimmung (ein "Match") von mehreren Personen dürft ihr euch Edelsteine aus der Mitte nehmen. Schafft ihr es, innerhalb von 6 Runden alle Edelsteine aus der Mitte zu entfernen, habt ihr das Spiel gewonnen! Ihr gewinnt sofort, wenn ALLE miteinander matchen!



SPIELAUFBAU

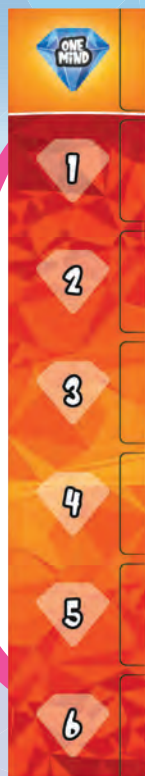
Vor dem ersten Spiel: Löst alle 23 Buchstabenchips vorsichtig aus dem Stanztableau und legt sie in den Beutel.

1.

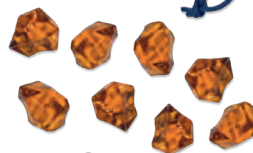
Legt die **Rundenleiste** in die Mitte. Lasst rechts davon Platz, um dort später eure Wortkarten zu platzieren.

2.

Nehmt euch alle **jeweils einen Kartensatz** (7 Karten in der gleichen Farbe) sowie **1 Stift**. Die restlichen Karten könnt ihr zurück in die Schachtel legen.



Beispiel: Peter, Sophia, Maria und Tobias spielen zu viert. Es liegen 8 Edelsteine in der Mitte. Alle ziehen einen Anfangsbuchstaben: Peter zieht ein K und schreibt KATZE auf. Sophia zieht ein J und schreibt JUBELN auf, Maria entscheidet sich bei R für RÄTSEL und Tobias zieht ein T und schreibt TÜTE auf.



3.

Zieht **alle jeweils 1 zufälligen Buchstabenchip** aus dem Beutel. Schreibt auf eine eurer Karten ein Wort auf, welches mit eurem gezogenen Buchstaben beginnt. Das Wort könnt ihr völlig frei aussuchen. Legt dann eure soeben aufgeschriebenen **Startbegriffe** offen an die Rundenleiste, in die oberste Zeile. Legt die Buchstabenchips zurück in den Beutel.

4.

Legt, je nach Personenanzahl und dem gewünschten Schwierigkeitsgrad eine Anzahl **Edelsteine** in die Mitte (siehe Tabelle):
Wollt ihr zu zweit spielen, schaut euch die Varianten auf S. 8 an.

Personen	Normal	Fortgeschritten	Profis	Champions	One Mind
3	6	8	10	12	14
4	8	10	12	14	16
5	10	12	14	16	18
6	12	14	16	18	20
7	14	16	18	20	22
8	16	18	20	22	24

SPIELABLAUF

Ihr spielt alle gleichzeitig. In jeder Runde liegen Begriffe aus, zu denen ihr wiederum einen neuen, passenden Begriff finden wollt. Ziel ist es, am Ende den gleichen Begriff aufzuschreiben, wie andere Personen am Tisch.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen: Zuerst wird ein **Buchstabenchip** geworfen, dann schreibt ihr gleichzeitig einen **passenden Begriff** auf und zuletzt erfolgt eine **Auswertung**.

PHASE 1 - BUCHSTABENCHIP WERFEN

Zieht einen zufälligen Buchstabenchip aus dem Beutel und werft ihn wie eine Münze in die Mitte. Legt den Buchstabenchip dann mit der Seite, die oben liegt, auf das Feld für die erste Runde auf der Rundenleiste.



Liegt die Seite mit dem Buchstaben oben, habt ihr jetzt einen Anfangsbuchstaben für eure Begriffe vorgegeben.



Ist der Chip auf Seite mit dem Fragezeichen gelandet, habt ihr keinen Anfangsbuchstaben vorgegeben.

PHASE 2 - PASSENDEN BEGRIFF AUFSCHREIBEN

Diese Phase spielt ihr alle gleichzeitig.

Schau dir jetzt die ausliegenden Begriffe **der letzten Runde** genau an (in der ersten Runde also die Startbegriffe). Überlege dir einen Begriff, den du mit den ausliegenden Begriffen verbindest. Du musst dabei keineswegs alle ausliegenden Begriffe einbeziehen, du kannst dich auch auf wenige ausliegende konzentrieren und versuchen, einen dazu passenden Begriff zu finden.



Habt ihr in Phase 1 einen Buchstaben geworfen, muss dein Begriff mit diesem Anfangsbuchstaben beginnen.

Hast du dir einen Begriff überlegt, schreibe ihn geheim auf eine deiner Karten und behalte diese zunächst bei dir. Zeige an, dass du fertig bist, indem du deinen Stift vor dir ablegst. Wenn alle einen Begriff aufgeschrieben haben, geht es weiter mit der Auswertung.

Welche Begriffe darf ich aufschreiben?

- Du darfst alle Wortformen aufschreiben: Substantive, Adjektive, Verben, Abkürzungen, lautmalerische Worte, Eigennamen, was dir so einfällt.
- Es darf nur 1 Wort sein, mit Ausnahme von Eigennamen (z. B. *PETER PAN*).
- Du darfst kein Wort und auch keinen Wortstamm verwenden, der schon auf dem Tisch ausliegt (z. B. *ist SONNE verboten, wenn SONNENBLUME ausliegt. Du darfst auch nicht WAGEN schreiben, wenn LKW - Lastkraftwagen ausliegt.*).
- **Und ganz wichtig:** Ihr dürft euch nicht absprechen, welche Begriffe ihr nehmt!

PHASE 3 - AUSWERTUNG

Die Person, die als letztes ihren Begriff aufgeschrieben hat, **liest diesen jetzt laut vor** und legt ihre Karte an die Rundenleiste, in die Zeile neben dem in Phase 1 abgelegten Buchstabenchip. Schaut dann, ob ihr ein **MATCH** habt.

Habt ihr alle Matches für diesen Begriff ausgewertet, **liest die nächste Person im Uhrzeigersinn, die noch eine Karte vor sich hat**, ihren Begriff laut vor und legt die Karte dann rechts in die gleiche Zeile an die Rundenleiste. Wertet so alle Begriffe aus.

MATCH

Alle, die den **gleichen Begriff** (siehe unten) aufgeschrieben haben, rufen ihren Begriff (ihr dürft euch auch abklatschen, wenn ihr mögt).

Ihr habt ein Match!

Jetzt dürfen sich **alle, die am Match beteiligt sind**,

Edelsteine aus der Mitte nehmen:

Liegen noch keine Edelsteine vor dir, nimm 2 Edelsteine und lege sie vor dir ab.

Hast du bereits Edelsteine vor dir liegen, nimmst du 1 Edelstein.

Legt alle Karten eines Matches aufeinander.

Was sind „gleiche Begriffe“?

- Wörter, die **Synonyme** sind, oder wo klar der **gleiche Gedanke** dahintersteht, zählen als Match. Beispiel: Ozean und Meer, oder warm und heiß.
- Da ihr hier total frei seid, welche Wörter ihr aufschreibt, werden immer mal wieder „Grauzonen“ bei der Auswertung entstehen. **Solltet ihr euch mal unsicher sein, entscheidet gemeinsam, welche Wörter ihr als Match gelten lasst.**



In der ersten Runde ist kein Buchstabe vorgegeben. Peter hat das FRESSEN aufgeschrieben. Maria freut sich und legt ihr Wort FUTTER auf seine Karte in die Mitte. Alle sind einverstanden, dass diese Begriffe als Match zählen, da sie inhaltlich gleich sind. Peter und Maria nehmen sich jeweils 2 Edelsteine, da sie noch nie ein Match hatten. Sophia bekommt mit ihrem GESCHENK kein Match, ebensowenig wie Tobias mit ÜBERRASCHUNG. Sie legen ihre Karten rechts neben die Rundenleiste. In der nächsten Runde müssen sie also die Begriffe FUTTER, GESCHENK und ÜBERRASCHUNG verbinden.

SOFORTGEWINN

Könntet ihr in dieser Runde **alle** ein Match erzielen, **habt ihr sofort gewonnen!**

Ihr müsst also nicht alle den gleichen Begriff aufschreiben. Wichtig ist nur, dass alle an einem Match beteiligt waren.

Hätte Tobias ebenfalls **GESCHENK** aufgeschrieben, hätte das Team sofort gewonnen!

RUNDENENDE

Habt ihr am Ende der Runde noch Edelsteine übrig, habt ihr es noch nicht geschafft. Spielt noch eine Runde, indem ihr wieder mit **PHASE 1: BUCHSTABENCHIP WERFEN** anfangt.

Die Begriffe, die ihr jetzt gerade aufgeschrieben habt, sind die neue Grundlage für die nächste Runde!

Auf diese Weise kommt ihr euch im Laufe des Spiels gedanklich immer näher. Kontrolliert noch einmal, dass alle Begriffe eines Matches aufeinanderliegen. So liegen für die nächste Runde nur unterschiedliche Begriffe aus.



Der Chip zeigt ein "N". Alle müssen jetzt ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben N aufschreiben und orientieren sich an den zuvor gelegten Wörtern FUTTER, GESCHENK und ÜBERRASCHUNG. Tobias startet mit NASCHEN. Leider hat das niemand sonst aufgeschrieben. Peter liest NUSS vor und Sophia ruft ebenfalls freudig NUSS, legt ihre Karte auf die von Peter und nimmt sich 2 Edelsteine. Da Peter bereits Edelsteine vor sich hat, nimmt er sich nur 1. Zu guter Letzt legt Maria noch ihre Karte mit NAGETIER in die Mitte.

ENDE DES SPIELS

Schafft ihr es innerhalb von 6 Runden, alle Edelsteine aus der Mitte zu nehmen, gewinnt ihr diese Partie! Glückwunsch!

Sind hingegen noch Edelsteine übrig, habt ihr es dieses Mal leider nicht geschafft.

Wischt am Ende alle Karten wieder gut ab, sammelt die Buchstabenchips wieder ein und startet am besten gleich eine neue Runde!

TIPP: Habt ihr ein Spiel erfolgreich beendet, spielt gleich noch eine Runde auf der nächsthöheren Schwierigkeitsstufe mit mehr Edelsteinen. So wird es etwas anspruchsvoller.

TIPPS & TRICKS

- Zermartere dir nicht das Hirn, wie du alle Begriffe miteinander verbinden kannst, sondern such dir die aus, die dir zuerst ins Auge springen.
- Der erste Gedanke ist eigentlich immer der beste. Du wirst erstaunt sein, wie oft andere Menschen den gleichen ersten Gedanken haben!
- Oft entsteht im Laufe des Spiels ein Thema, das die Runden miteinander verbindet. Bleibst du mit deinem Begriff bei diesem Thema, sind die Chancen auf ein Match höher.
- Matches mit regelwidrigen Begriffen dürft ihr nicht werten. Entscheidet jedoch selbst, ob ihr den Begriff auf der Karte stehen lasst oder ihn von der Karte löscht.

VARIANTEN

SPIEL ZU ZWEIT

Ihr benötigt keine Edelsteine. Ihr gewinnt, wenn ihr ein Match habt!

TIERISCH SCHWER

Wollt ihr eine besondere Challenge? Dann dürft ihr **keine Tiere** als Begriffe wählen.

MIT VORGABE

Legt die Buchstabenchips immer auf die Buchstaben-Seite, anstatt sie zu werfen.

VÖLLIG FREI

Spielt ohne Buchstabenchips, um euch die neuen Begriffe freier auszudenken. In dieser Variante solltet ihr aber **zwei Runden mehr** spielen. Nehmt dafür übriggebliebene Karten oder verwendet die Karten, auf denen ihr die Startbegriffe oder Begriffe der ersten Runde notiert habt, noch einmal.

Autorin: Sophia Wagner
Gestaltung: Jan Biehl
Redaktion: Nicolas Niegisch
Art.-Nr. 49477

Änderungen vorbehalten.

Autorin und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.
 Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstr. 21 • 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



ONE MIND

COMPONENTS



IDEA OF THE GAME

Have you ever had the same thought as everyone else? What if you could steer your thoughts in the same direction? This cooperative game takes you on a journey of mental convergence, so your thoughts will all match at the end!

AIM OF THE GAME

Find a word that links the words on the table in each round. For each match with two or more people, you take gems from the middle. If you manage to remove all gems within 6 rounds, you win the game! You also win the game if ALL players match with each other!

SETUP

Before the first game: Gently push all 23 letter tokens out of the punch board and place them in the bag.

1.

Place the **round track** in the middle. Leave some space to its right for placing your word cards later.

2.

Take **one set of cards each** (7 cards of the same colour) and 1 **dry-erase marker each**. Put any remaining cards back in the box.

Example: Peter, Sophia, Maria, and Tobias are playing together. There are 8 gems on the table. They each draw a letter: Peter got a C and writes down CAT. Sophia has a J and writes down JOY. Maria picks PUZZLE for her P and Tobias got a B, so he writes down BAG.

3.

Each player draws 1 random letter token from the bag and writes down a word starting with the letter they got on one of their cards. Simply pick any word you can think of. Then, place the **starting words** you've just written down next to the round track in the top line, face up. The letter tokens go back in the bag.

4.

Depending on the number of players and the desired difficulty level, place a certain number of **gems** in the middle. For setting up a two-player game, see the variants at the end.

Players	Normal	Advanced	Pros	Champions	One Mind
3	6	8	10	12	14
4	8	10	12	14	16
5	10	12	14	16	18
6	12	14	16	18	20
7	14	16	18	20	22
8	16	18	20	22	24

PLAYING THE GAME

You all play at the same time. Each round, there are words on the table, and your task is to find new words related to those. The aim is to write down the same word as one or more of the other players.

Each round is divided into 3 phases: First, **toss a letter token**, then try to come up with a **matching word** and write it down, and finally **check** for matching words.

PHASE 1 – TOSSING A LETTER TOKEN

Draw a random letter token from the bag and toss it in the middle like a coin. Place the letter token on the space for the first round on the round track, showing the side it has landed on.



If it shows a letter, all of your words must start with this letter.



If it shows a question mark, your words can start with any letter.

PHASE 2 – WRITING DOWN A WORD

In this phase, you all play at the same time.

Take one of your cards you haven't used yet. Look at the open words from **last round** (first round: the starting words) and think of a word you associate with them. You don't have to find a word that applies to all open words, instead, you can focus on only a few of them.



If the letter token toss in phase 1 came up with a letter, your word must start with that letter.

When you've thought of a word, write it on your card in secret and keep it hidden for now. Show the others that you're done by putting down your marker. When all players have written down their words, you can check them.

What kinds of words can I write down?

- You may use all kinds of words: nouns, adjectives, verbs, abbreviations, onomatopoeic words, proper names, anything you can come up with.
- You can only write down one word each. Exception: proper names (e.g. PETER PAN).
- You can't use a word or part of a word that is already on the table (for example, you can't use SUN if SUNFLOWER is on the table already. You can't use VEHICLE when the abbreviation HGV = HEAVY GOODS VEHICLE is on the table already, either).
- **Important:** You may never discuss your words with the other players!

PHASE 3 – CHECKING FOR MATCHING WORDS

The last player to have written down a word now reads theirs out loud. Then, they place their card next to the round track into the row by the letter token you've placed there in phase 1. Then, check for **MATCHES**.

After you checked all matches for this word, the **next player in a clockwise direction who still has a card** reads out their word and places the card to the right of the first one in the same row next to the round track. Continue checking all words for matches.

MATCH

Everyone who has written down a **matching word** (see below) shouts out their word (you may also high-five if you like).

It's a match!

All players involved in the match take gems from the middle:



If you have no gems in front of you yet, take 2 gems and put them in front of you.

If you already have gems in front of you, take 1 gem and put it in front of you.



Stack all cards involved in a match on top of each other.

What is a matching word?

- Words that are **synonymous** or words that clearly have **the same underlying concept** count as a match. Example: ocean and sea, or warm and hot.
- As you are completely free in your choice of words, you'll probably hit some grey areas when checking for matches. **If you're ever unsure, decide together which words you want to count as a match.**



In the first round, no specific letter is required. Peter wrote FEED. Maria cheers and puts her word FOOD on top of his card. Everyone agrees that these two words match, as their content matches. Peter and Maria take 2 gems each, as they've never matched with anyone before. Sophia has no match for her PRESENT, and neither does Tobias's SURPRISE. They place their cards to the right of the round track. In the next round, the players will have to try and link FOOD, PRESENT and SURPRISE.

INSTANT WIN

If you **all** match in the same round, **you win instantly!**

This does not mean that you all must have written down the same word. What matters is that you all were involved in a match.

*If Tobias had also written down **PRESENT**, the team would have won instantly!*

END OF THE ROUND

If there are any gems left on the table at the end of the round, you haven't won yet. Play another round, starting with **PHASE 1: TOSSING A LETTER TOKEN**.

The words you've just written down are now the new basis for the next round!

In this way, you'll get closer and closer mentally over the course of the game. Make sure that all word cards that were matches are stacked on top of each other. This ensures that there are only different words open for the next round.



Tobias draws a letter token and tosses it. N! Now, how to link the words FOOD, PRESENT, and SURPRISE?

When checking matches, Tobias is the first to read out his word: NIBBLE. There is no match. Then Peter reads out NUT. Sophia also has NUT, so she places her card on his and takes 2 gems. As Peter already has gems, he only takes 1. Finally, Maria reveals her card saying NUTRIA and places it on the table.

END OF THE GAME

If you manage to take all gems from the middle within 6 rounds, you all win this game! Congratulations!

However, if there are gems left on the table at the end of round 6, you haven't succeeded this time. Make sure to wipe the words off all the cards, put all letter tokens back in the bag and – why not? – have another go!

TIP: If you've won a game, you may want to play the next round immediately at the next highest difficulty level with more gems on the table to make it a little more demanding.

TIPS & TRICKS

- Don't overthink and try to link all words with each other. Instead, pick those that jump out at you quickly.
- The first thing that comes to mind is often best. You'll be surprised how often other people have the same first thought as you!
- It's not unusual for a theme to develop that starts linking the rounds with each other. If you use words related to that theme, chances of a match increase.
- You can't match with words that violate the rules. However, you can all choose together whether to leave the word on the table or erase it.

VARIANTS

TWO-PLAYER GAME

Don't use any gems. You win when you get a match.

ANIMAL STYLE

Looking for a special challenge? **Don't use any animals** for your words!

LETTER LIMITATION

Always place the letter tokens letter side up instead of tossing them.

FREE AS A BIRD

Play without letter tokens for total freedom in finding new words. If you're playing this variant, you should play **2 additional rounds**, though. Take some left-over cards or reuse the cards with the starting words or the words for the first round on them for the extra round.

Game Design: Sophia Wagner
Graphic Design: Jan Biehl
Editor: Nicolas Niegsch
Translator: Christina Brombach,
 Spieletexter Ludiversal Translations

Subject to change without notice.

Author and publisher would like to thank all those who helped with game testing and proofreading.

You have bought a quality product. If you have any questions regarding the rules or want to report missing components, please contact us: kundenservice@schmidtspiele.de. We will be happy to help you.

Art.-Nr. 49477
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21 • 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



FAMILY

8+

2-8

20 min

ONE MIND

MATÉRIEL DE JEU



PRINCIPE DU JEU

Avez-vous déjà tous pensé à la même chose au même moment ? Et si vous pouviez guider vos pensées vers la même idée ? Ce jeu coopératif vous propose une expérience de convergence de pensées, jusqu'à ce que vos esprits finissent par tous entrer en symbiose !

BUT DU JEU

Trouvez à chaque tour un mot en rapport avec ceux au centre de la table. Pour chaque mot trouvé par plusieurs personnes, vous gagnez des gemmes de la réserve. Si vous parvenez à récupérer toutes les gemmes en 6 tours ou moins, vous l'emportez ! Vous gagnez aussi la partie immédiatement si TOUS les joueurs donnent un mot en commun au même tour !

MISE EN PLACE

Avant votre première partie :

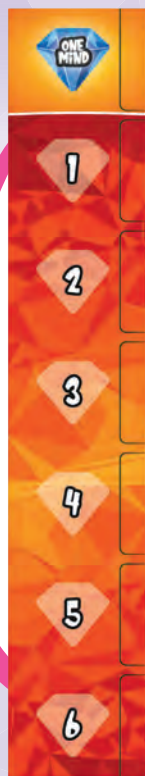
Détachez délicatement les 23 jetons Lettre de la planche cartonnée et placez-les dans le sac.

1.

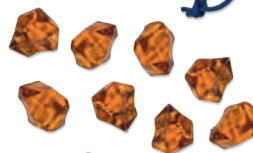
Placez la **réglette** au centre de la table. Laissez de la place à droite pour poser les cartes durant la partie.

2.

Prenez chacun **1 ensemble de 7 cartes** de la même couleur et **1 feutre**. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte.



Exemple : Peter, Sophia, Maria et Tobias commencent une partie en difficulté normale. Ils posent 8 gemmes sur la table et piochent chacun une lettre : Peter a un C et écrit CHAT. Sophia pioche un J et écrit JOIE. Maria choisit PUZZLE pour son P tandis que Tobias reçoit un B, et écrit donc BOÎTE.



3.

Piochez chacun **1 jeton Lettre au hasard** dans le sac et écrivez un mot commençant par cette lettre sur l'une de vos cartes. Vous pouvez écrire n'importe quel mot qui vous vient à l'esprit. Placez ensuite ces mots de départ en ligne à côté de la réglette, face visible. Remettez les jetons Lettre dans le sac.

4.

Formez une réserve de **gemmes** au centre de la table, selon le nombre de joueurs et le niveau de difficulté souhaité. Pour une partie à 2 joueurs, voir les variantes en fin de livret.

Joueurs	Normal	Avancé	Expert	Champion	One Mind
3	6	8	10	12	14
4	8	10	12	14	16
5	10	12	14	16	18
6	12	14	16	18	20
7	14	16	18	20	22
8	16	18	20	22	24

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tout le monde joue simultanément. À chaque tour, vous devez tous trouver de nouveaux mots en lien avec ceux déjà visibles au centre de la table. L'objectif est d'écrire le même mot qu'au moins un autre joueur.

Chaque tour est composé de 3 phases : d'abord **tirer un jeton Lettre**, puis chercher un **mot** et l'écrire sur une carte, et finalement **vérifier** les symbioses.

PHASE 1 - TIRER UN JETON LETTRE

Piochez un jeton Lettre au hasard dans le sac, puis lancez-le sur la table comme à pile ou face. Placez-le, sans le retourner, sur l'emplacement de la réglette correspondant au tour en cours.



Si le jeton indique une lettre, tous vos mots doivent commencer par cette lettre.



S'il indique un point d'interrogation, vos mots peuvent commencer par n'importe quelle lettre.

PHASE 2 - ÉCRIRE UN MOT

À cette phase, vous jouez tous simultanément.

Prenez une de vos cartes encore inutilisées. Consultez les mots visibles du tour précédent (ou les mots de départ, au premier tour) et cherchez un mot en lien avec eux. Vous pouvez choisir un mot en lien avec quelques-uns de ces mots visibles, pas forcément avec tous.

Si le jeton Lettre tiré en phase 1 indique une lettre, votre mot doit commencer par cette lettre.

Lorsque vous avez choisi un mot, écrivez-le secrètement sur votre carte et gardez-la face cachée pour le moment. Posez votre feutre pour indiquer aux autres joueurs que vous êtes prêt. Lorsque tout le monde a inscrit un mot, vous pouvez passer à la vérification.



Quels mots peut-on écrire ?

- Vous pouvez écrire tout type de mots : noms communs, adjectifs, verbes, abréviations, onomatopées, noms propres, tout ce qui vous passe par la tête.
- Vous ne pouvez écrire qu'un seul mot chacun, à l'exception des noms propres (par exemple PETER PAN).
- Vous ne pouvez pas écrire un mot ou un morceau de mot déjà visible sur la table (par exemple, vous ne pouvez pas écrire TONNERRE si PARATONNERRE est déjà présent. Vous ne pouvez pas non plus écrire TRAIN s'il y a déjà l'abréviation TGV = **TRAIN** À GRANDE VITESSE).
- **Important** : Vous ne pouvez jamais discuter de vos mots avec les autres joueurs !

PHASE 3 - VÉRIFIER LES SYMBIOSES

Le dernier joueur à avoir écrit un mot **lit** ce dernier à **voix haute**, puis pose sa carte à côté de la réglette, en face du jeton Lettre placé à la phase 1. Vérifiez maintenant les **SYMBIOSES**.

Après cela, **le joueur suivant dans le sens horaire** (en ignorant les joueurs qui ont déjà posé leur carte) lit son mot et le place en ligne à côté du premier. Continuez de vérifier ainsi chaque mot.

SYMBIOSE

Tous les joueurs qui ont inscrit un mot similaire (voir page suivante) à celui proposé **le répètent à voix haute** (vous pouvez aussi vous taper dans la main si vous préférez).

Ils sont en symbiose !

Tous les joueurs concernés prennent des gemmes de la réserve :



Si vous n'avez encore aucune gemme devant vous, prenez-en 2 et placez-les devant vous.

Si vous avez déjà des gemmes devant vous, prenez-en 1 et placez-la devant vous.



Empilez toutes les cartes impliquées dans la symbiose sur le même emplacement.

Qu'est-ce qu'un mot similaire ?

- **Les synonymes** ou les mots qui désignent clairement le même concept général sont considérés comme similaires. Exemple : océan et mer, ou beau et joli.
- Comme vous avez une grande liberté dans le choix des mots, vous rencontrerez sans doute des situations ambiguës en vérifiant les mots similaires. **Dans de tels cas, décidez tous ensemble quels mots sont considérés comme similaires ou non.**



Au premier tour, aucune lettre n'est imposée. Peter écrit NOURRIR. Maria exulte et pose son mot, NOURRITURE, sur la carte de Peter. Tout le monde est d'accord sur le fait que ces mots sont similaires. Peter et Maria prennent chacun 2 gemmes, puisque ni l'une ni l'autre n'avaient encore été en symbiose lors de cette partie. Sophia n'a pas de symbiose avec CADEAU, tout comme Tobias avec SURPRISE. Ils placent donc leur carte à droite de la piste de tour. Au prochain tour, les joueurs devront tenter d'associer NOURRITURE, CADEAU et SURPRISE.

VICTOIRE INSTANTANÉE

Si vous êtes **tous** en symbiose au même tour, **vous gagnez immédiatement la partie !**

Vous pouvez gagner ainsi même s'il y a plusieurs symbioses différentes au même tour : ce qui importe est que chacun d'entre vous soit impliqué dans une symbiose.

Si Tobias avait lui aussi écrit **CADEAU**, l'équipe aurait instantanément gagné la partie !

FIN DU TOUR ET MISE EN PLACE DU SUIVANT

S'il reste des gemmes dans la réserve à la fin du tour, vous n'avez pas encore gagné.

Jouez un nouveau tour, en recommençant à la **PHASE 1: TIRER UN JETON LETTRE**.

Pour ce nouveau tour, jouez avec les mots que vous venez d'écrire !

Vos esprits vont ainsi se rapprocher de plus en plus à mesure que la partie avance. Assurez-vous que les mots similaires sont bien regroupés dans une même pile. Cela permet de n'avoir que des mots différents visibles au tour suivant.



Tobias pioche un jeton Lettre et le lance en l'air : N ! Maintenant, il faut trouver un moyen d'associer les mots NOURRITURE, CADEAU et SURPRISE...

Tobias est le premier à lire son mot pour vérifier les symbioses : NOIX. Aucune symbiose. Puis Peter lit NOËL. Sophia, qui a également écrit NOËL, place sa carte par-dessus la sienne et prend 2 gemmes. Comme Peter en a déjà devant lui, il n'en prend qu'une. Enfin, Maria révèle sa carte et place le mot Nœud sur la table.

FIN DE PARTIE

Si vous parvenez à récupérer toutes les gemmes de la réserve avant la fin du 6^e tour, vous remportez la partie ! Félicitations !

À l'inverse, s'il reste des gemmes dans la réserve à l'issue du 6^e tour, vous ne gagnez pas cette fois-ci. Effacez bien les mots sur toutes les cartes, remettez les jetons Lettre dans le sac... et retentez votre chance !

SUGGESTION : Si vous recommencez une partie juste après une victoire, n'hésitez pas à augmenter le niveau de difficulté pour un défi un peu plus relevé.

PETITS CONSEILS POUR UNE SYMBIOSE RÉUSSIE

- La première chose à laquelle vous pensez est souvent le meilleur choix. Vous serez surpris de découvrir le nombre de fois où les autres pensent exactement comme vous !
- Ne vous fatiguez pas trop à trouver un lien entre tous les mots visibles. Concentrez-vous plutôt sur ceux qui vous sautent aux yeux.
- Il n'est pas rare qu'une thématique se dessine au fil des tours. Utiliser des mots sur ce thème augmente généralement vos chances de symbiose.
- Un mot ne respectant pas les règles ne peut jamais faire partie d'une symbiose. Cependant, vous pouvez décider ensemble de l'effacer ou de le conserver pour le tour suivant.

VARIANTES

PARTIE À 2 JOUEURS

N'utilisez pas les gemmes. Vous gagnez si vous parvenez à être en symbiose.

ON EST PAS DES BÊTES

Vous recherchez un défi original ? N'utilisez **aucun animal** parmi vos mots.

LETTRE IMPOSÉE

Placez toujours les jetons face Lettre visible, plutôt qu'au hasard.

LIBRE COMME L'AIR

Pour une liberté totale dans le choix de vos mots, jouez sans les jetons Lettre. Mais attention : avec cette variante, vous devez jouer **2 tours supplémentaires** (servez-vous des cartes inutilisées ou reprenez celles des mots de départ et du premier tour).

Autrice : Sophia Wagner

Graphisme : Jan Biehl

Rédaction : Nicolas Niegisch

Traduction : Matthieu Bonin,
Spieletexter Ludiversal Translations

L'auteur et l'éditeur remercient toutes les personnes qui ont participé aux tests et à la relecture.

Vous avez acheté un produit de qualité. En cas de questions concernant les règles ou de pièce manquante dans votre exemplaire, merci de nous contacter : kundenservice@schmidtspiele.de.

Nous serons heureux de vous apporter notre aide.

Sous réserve de modifications.

Article n° 49477
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21 · 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

