COCHE-MOI SI TU PEUX™



RÈGLES

10+ | 3-7 | 10 MIN

NAMIKI & SOMA
SIMON DOUCHY

MATÉRIEL

- 90 cartes Thèmes
- 19 cartes Bingo
- 7 ardoises
- 7 feutres

FAITES UNE CROIX SUR VOS IDÉES !

Pensez à la même chose que vos adversaires pour cocher un maximum de cases !
Une ligne complétée et c'est gagné !

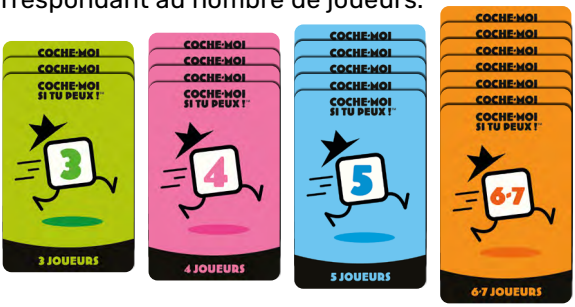
BUT DU JEU

Être le premier à cocher une ligne horizontale, verticale ou diagonale de votre grille.



MISE EN PLACE

1. Sortez uniquement de la boîte les cartes Bingo correspondant au nombre de joueurs.



2. Distribuez 1 carte Bingo, 1 ardoise et 1 feutre à chaque joueur.
3. Mélangez les cartes Thèmes et formez une pioche au centre de la table.

Le joueur le plus âgé est désigné « Annonceur » pour la première manche.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en une succession de manches.

À chaque manche, l'Annonceur doit :

- **piocher** une carte Thèmes,
- **lire** à haute voix « **À quoi pensez-vous quand je vous dis...** » et **annoncer** le thème qu'il a choisi.

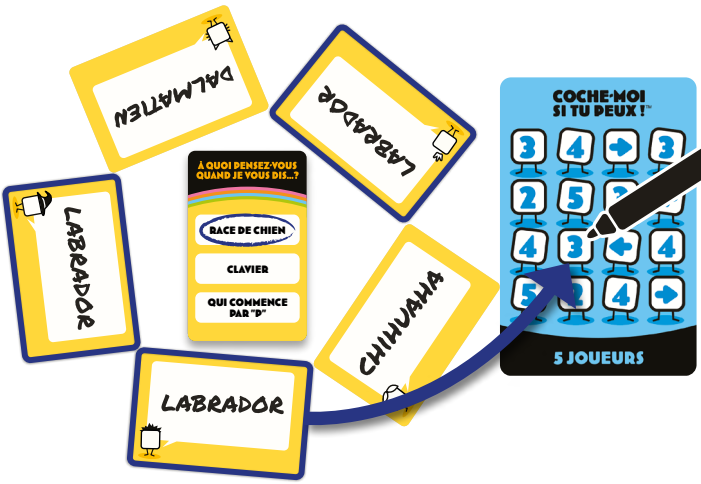
Puis, tous les joueurs (y compris l'Annonceur) :

- **inscrivent** un mot en rapport avec le thème sur leur ardoise,
- **révèlent** et **comparent** leurs mots,
- **cochent** une case sur leur grille correspondant au nombre de joueurs (y compris eux-mêmes) ayant écrit **le même mot** qu'eux. Si des joueurs n'ont aucun mot en commun, ils ne cochent rien.

Si personne n'a complété de ligne, une nouvelle manche commence. **Le joueur** situé **à gauche** de l'annonceur pioche une carte et **choisit le thème** de la **nouvelle manche**.

Les **mots d'une même famille**, par exemple « Prince » et « Princesse » peuvent être acceptés comme une même réponse, à condition que l'ensemble des joueurs soient d'accord.

Les **mots composés**, ainsi que les **noms propres complets**, sont autorisés (par exemple « porte-clé », « Tour Eiffel » ou « Dark Vador »...).



Exemple : pour le thème « Race de chien », 3 joueurs ont inscrit le mot « Labrador » sur leur ardoise. Chacun d'entre eux coche une case « 3 » de leur grille.

LES CASES FLÈCHE GAUCHE ET FLÈCHE DROITE

Pour **cocher** l'une de ces cases, il faut avoir inscrit la **même réponse** que votre **voisin** de **gauche** ou de **droite**, peu importe le nombre d'autres joueurs ayant mis la même réponse que vous.



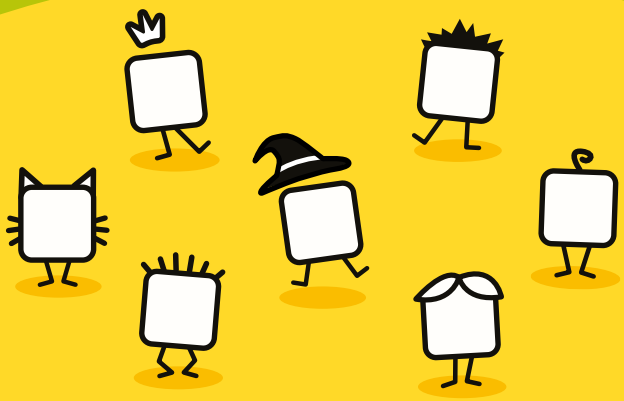
Attention : vous ne pouvez cocher qu'**une seule case** par manche. Il vous faudra donc parfois **faire un choix** entre plusieurs cases que vous pourriez cocher.

FIN DE PARTIE

À la fin d'une manche, si un joueur a coché toutes les cases d'une ligne (horizontalement, verticalement ou diagonalement), il crie « BINGO ! » et remporte aussitôt la partie !

Si plusieurs joueurs ont complété une ligne en même temps, le joueur avec le plus de cases cochées sur sa grille remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire !





© 2027 Blue Orange Edition. Coche-moi si tu peux et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu