

Règles du Same Game

Comment jouer à The Same Game

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Comparez des objets selon différents critères et éliminez ceux qui ne correspondent pas au piège, sans vous tromper.
- **Mécanique principale** : Chaque joueur connaît un critère piégé et donne un indice sous forme d'objet pour aider le groupe à le deviner.
- **Condition de victoire** : Avancez le plus loin possible sur la piste de score pour décrocher une médaille (bronze, argent ou or).

Vous adorez les débats absurdes du genre « est-ce qu'une roulette à pizza ressemble à un monocycle ? » Alors installez-vous confortablement, The Same Game va devenir votre nouveau jeu préféré. C'est un jeu **100 % coopératif** de 2 à 6 joueurs (à partir de 10 ans), signé Wolfgang Warsch. Tout le monde joue ensemble, tout le monde gagne ou perd ensemble. Si vous aimez les jeux d'ambiance comme [Mysterium](#) ou [Color Words](#), vous allez adorer celui-ci !

Le principe général

Chaque joueur possède secrètement une **carte Objet** (par exemple « Tapis de yoga ») et connaît un **critère piégé** (par exemple « Longueur »). Son travail : trouver un autre objet qui ressemble à sa carte selon ce critère piégé, puis le proposer comme indice au groupe. Les autres joueurs doivent alors deviner quel critère est le piège en éliminant un par un les critères « sûrs » (ceux où les deux objets sont clairement différents). Plus le groupe élimine de critères avant de tomber sur le piège, plus le **marqueur de score** avance sur le plateau !

Mise en place de la partie

Le plateau et le matériel de base

- Posez le **plateau** au centre de la table et placez le **marqueur de score** sur la case de départ correspondant à votre nombre de joueurs.
- Chaque joueur prend un **tableau individuel** et un **feutre effaçable**.
- Posez la **carte Durée de partie** à proximité (elle vous rappelle combien de manches jouer selon le nombre de joueurs).

Choisir la difficulté

Prenez les deux **cartes Niveau** et choisissez votre difficulté. Pour votre toute première partie, on vous conseille vivement le **niveau 1**.

Niveau	Critères ronds (○)	Critères carrés (□)	Critères triangles (▼)	Critères losanges (◇)
Niveau 1	5	1	0	0
Niveau 2	4	1	1	1
Niveau 3	4	2	1	1
Niveau 4	4	2	2	1

Installer les tuiles Critère et les jetons

- Triez les **tuiles Critère** par dos (couleur/forme), mélangez chaque paquet séparément, puis piochez le nombre indiqué par votre niveau. Disposez-les en une rangée sous le plateau, **faces visibles**.
- Mettez dans le **sac** les **jetons Numéro** correspondant à votre niveau : jetons 1 à 6 (niveau 1), 1 à 7 (niveau 2), 1 à 8 (niveau 3) ou 1 à 9 (niveau 4).
- Placez un **gobelet** à côté de chaque tuile Critère. S'il vous reste des gobelets inutilisés, posez-les sur la **piste centrale** du plateau en partant de la case « -2 ». Ils y resteront toute la partie.

Distribuer les cartes Objet

- Mélangez toutes les **cartes Objet**. Chaque joueur en pioche une et la regarde secrètement.
- Piochez ensuite 1 carte Objet supplémentaire **sans la regarder** et placez-la face cachée sur l'espace prévu en haut du plateau (elle servira en cas d'échange).
- À 3-4 joueurs, gardez les cartes restantes en pioche pour la seconde manche. À 5-6 joueurs, rangez-les : vous n'en aurez plus besoin.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Une manche se déroule en deux grandes phases : d'abord la **phase individuelle** (préparation en secret), puis la **phase collective** (discussion et révélation).

Phase individuelle : préparez votre piège

Étape 1 : piochez votre numéro secret

Chacun votre tour, prenez le **sac**, piochez un **jeton Numéro**, notez discrètement le numéro sur la partie gauche de votre **tableau individuel**, puis remettez le jeton dans le sac et passez-le au joueur suivant. Tout le monde fait ça une fois.

Étape 2 : associez les numéros aux critères

Une fois que tout le monde a noté son numéro, sortez **tous les jetons Numéro** du sac et posez-les au hasard, **faces visibles**, à côté de chaque tuile Critère. Ces associations restent en place jusqu'à la fin de la manche (ou de la partie à 5-6 joueurs).

Étape 3 : identifiez votre critère piégé et trouvez un indice

Regardez discrètement quel critère correspond au numéro que vous avez noté. C'est votre

critère piégé personnel : pendant votre tour, le groupe devra éviter ce critère. Attention, plusieurs joueurs peuvent avoir le même numéro !

Maintenant, tout le monde réfléchit **en même temps**. Vous devez trouver un objet (votre **indice**) qui ressemble le plus possible à votre carte Objet **selon votre critère piégé**, mais qui en diffère clairement sur tous les autres critères. Notez cet objet sur votre tableau, puis posez votre carte Objet face cachée par-dessus pour garder le secret.

Petite astuce : Cherchez un indice qui crée un contraste maximal sur les autres critères. Par exemple, si votre objet est « Tapis de yoga » et votre piège est « Longueur », proposez « Frigo » (même longueur, mais tout le reste est très différent). Évitez « Matelas pneumatique » qui se rapproche aussi en prix, poids et apparence, ce qui brouillerait les pistes !

Règles pour le choix de votre indice

- L'objet doit être **palpable et fabriqué par l'Homme** (pas de plante, animal, nuage, eau, etc.).
- Pas de nombre dans le mot.
- Pas d'adjectif ni de mot supplémentaire ajouté (« cuillère à soupe » est OK, mais « cuillère en bois » ne l'est pas car ça mentionne un matériau).
- Les mots composés sont autorisés s'ils existent dans un dictionnaire.
- Si vous avez l'impression de tricher avec votre indice, c'est probablement le cas !

Phase collective : discussions et révélations

Préparez le terrain (les yeux fermés !)

La personne la plus curieuse commence, puis on continue dans le **sens horaire**. Au début de votre tour :

- Tous les autres joueurs **ferment les yeux**.
- Retournez le jeton portant votre numéro pour montrer la face **Piège**.
- Recouvrez ensuite **tous les jetons Numéro** avec un gobelet chacun. Commencez par une extrémité et posez les gobelets un par un pour ne pas trahir la position du piège par

le bruit.

- Demandez à tout le monde de rouvrir les yeux.
- Révélez votre **carte Objet** et l'**indice** que vous avez noté.

À partir de ce moment, vous ne pouvez plus donner aucun commentaire ni faire de geste pour aider le groupe. C'est à eux de jouer !

Le groupe élimine les critères

Le groupe discute ensemble pour déterminer quels critères montrent une **différence nette** entre les deux objets (la carte et l'indice). Le but : éliminer les critères « sûrs » sans tomber sur le piège (le critère où les deux objets se ressemblent).

Quand le groupe s'est mis d'accord sur un critère à éliminer, soulevez le gobelet correspondant :

- **Un numéro apparaît ?** Bravo, c'était un critère sûr ! Placez le gobelet sur la prochaine case disponible de la **piste centrale** du plateau. Continuez avec un autre critère.
- **La face Piège apparaît ?** Aïe, vous êtes tombés dans le piège ! Vous ne placez pas ce gobelet sur la piste. Le tour s'arrête immédiatement.

Conseil malin : Ne vous précipitez pas pour deviner le piège. Commencez par les critères où la différence entre les deux objets vous semble évidente, puis approchez-vous progressivement des cas plus ambigus. C'est comme ça qu'on maximise les points ! Vous retrouverez cette logique de déduction prudente dans des jeux comme [Les Mystères de Pékin](#).

Fin du tour et décompte

Un tour se termine quand tous les gobelets ont été soulevés ou quand le piège est déclenché. Regardez alors la piste centrale : la **première case non recouverte** par un gobelet indique de combien de cases avancer le **marqueur de score** sur la piste autour du plateau.

Le joueur suivant (sens horaire) retourne le jeton piégé côté numéro (sans le déplacer), récupère tous les gobelets des jetons Numéro ainsi que ceux posés sur la piste centrale durant ce tour, et c'est reparti pour un nouveau tour !

Échanger une carte Objet

Si votre carte Objet vous semble vraiment impossible à jouer, le groupe peut décider **une seule fois par partie** de l'échanger. Remettez votre carte dans la boîte, prenez celle posée face cachée en haut du plateau, et c'est tout. Impossible de revenir en arrière, et l'emplacement reste vide ensuite.

[IMAGE_FIN]

Nombre de manches et fin de partie

Combien de manches jouer

Nombre de joueurs	Nombre de manches	Total d'objets joués
2 joueurs	3 manches	6 objets
3 joueurs	2 manches	6 objets
4 joueurs	2 manches	8 objets
5 joueurs	1 manche	5 objets
6 joueurs	1 manche	6 objets

À 2 joueurs, placez votre marqueur de score sur l'espace « 3/6 joueurs » au départ et jouez 3 manches normalement.

Nouvelle manche (3-4 joueurs uniquement)

Pour la seconde manche : effacez vos tableaux, remettez les **jetons Numéro** dans le sac, piochez de nouvelles **cartes Objet** dans la pioche restante, et recommencez depuis la **phase individuelle**. Les tuiles Critère et leurs positions ne changent pas. Si vous avez déjà échangé la carte Objet du plateau lors de la première manche, l'emplacement reste vide.

Évaluation finale

La partie s'achève une fois le nombre total d'objets joué. Vérifiez où se trouve votre marqueur de score sur la **piste de score** :

Zone atteinte	Résultat
Avant les fleurs	C'était... « correct ». Peut-être un niveau trop élevé ?
Fleurs	Encourageant ! Pas encore la victoire, mais pas loin.
Bronze	Victoire ! Vous pouvez être fiers, mais il y a encore mieux.
Argent	Impressionnant ! Victoire confirmée. Tentez l'or ?
Or	Yeah ! Vous avez cartonné ! Passez au niveau supérieur !

Récapitulatif des critères

Critères ronds (○) et carrés (□)

- **Apparence** : l'aspect extérieur de l'objet.
- **Exemplaires dans le monde** : combien en existe-t-il sur Terre actuellement ?
- **Longueur** : la taille du côté le plus long.
- **Matériau** : de quoi l'objet est-il fabriqué ?
- **Prix** : combien ça coûte à l'achat ?
- **Utilisation prévue** : à quoi ça sert ?
- **Mouvement** : le mouvement propre à l'objet ou à son utilisation (pensez à une horloge à coucou ou un cheval à bascule).
- **Complexité de fabrication** : quel niveau de compétence faut-il pour le fabriquer ?
- **Importance pour l'humanité** : à quel point ce serait gênant si cet objet disparaissait demain ?

Critères triangles (▼) et losanges (◇)

- **Efforts d'explication** : quelle taille ferait la notice d'utilisation ?
- **Durée d'utilisation** : combien de temps dure une utilisation typique (pas la durée de vie)

?

- **Fréquence d'utilisation** : combien de jours par an utilisez-vous cet objet ?
- **Poids** : combien pèse l'objet ?
- **Épaisseur** : la plus petite hauteur de l'objet posé à plat.
- **Volume** : combien d'espace l'objet occupe-t-il ?

Vous voilà prêts pour votre première partie ! The Same Game fait partie de ces jeux d'ambiance qui créent des débats hilarants et des moments de complicité. Si vous aimez ce genre de dynamique coopérative, jetez aussi un œil à [Matchy Matchy](#) ou à [Trio](#) pour varier les plaisirs. Amusez-vous bien !