

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque personne ne peut plus dire de mot en commun avec un autre joueur.

Pour calculer votre score final, retournez vos jetons face numérotée vers le haut, puis additionnez les montants. Les jetons valent cinq, dix ou vingt Simflouz.



Celui qui a le plus de Simflouz gagne ! S'il y a égalité, il est temps de passer à la revanche !

936595



© 2025 Electronic Arts Inc. The Sims, Plumbob design, Maxis et Electronic Arts sont des marques déposées d'Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Goliath est un titulaire de licence autorisé d'Electronic Arts Inc.

© 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

[www.goliathgames.com](http://www.goliathgames.com)



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

Attention.



Petits éléments.  
Danger d'étouffement.

Made in China.



936595-0-10-001-2509



the  
SIMS



Jeu de cartes

## LES RÈGLES DU JEU

### CONTENU

120 cartes, 90 jetons Simflouz (40 petits, 40 moyens, 10 grands) et leurs 3 boîtes de rangement

### BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le plus de Simflouz. Vous gagnez des Simflouz en trouvant un autre joueur qui dit le même « mot » que vous. Plus le mot est long, plus il rapporte des Simflouz !

## MISE EN PLACE

Triez les jetons et placez-les dans leurs boîtes de couleur correspondante. Placez les boîtes à portée de tous les joueurs. Mélangez les cartes, puis distribuez 24 cartes face cachée à chaque joueur pour former leur pioche personnelle (20 cartes dans une partie à six joueurs). Remettez les cartes non utilisées dans la boîte de jeu.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Commencez le jeu en chantant en chœur, « **YA-GO-BU-GI !** ». Ensuite, chacun pioche quatre cartes de sa pioche personnelle pour les avoir en main. Une fois que vous avez commencé, vous ne pouvez parler qu'en utilisant des mots que vous créez avec les cartes que vous avez en main ! **Vous essayez de trouver un autre joueur qui dit le même mot que vous, c'est comme ça que vous marquez des points !** Les mots peuvent être créés en utilisant deux, trois ou quatre de vos cartes dans n'importe quel ordre (une carte n'est pas un mot).

**EXEMPLES DE MOTS:** GO-GI, BU-BU, BU-YA-GO, YA-GO-BU-GI

Il n'y a pas de tours de jeu - le jeu est comme une conversation où tout le monde parle en même temps !

## PERSONNE NE PARLE COMME VOUS ?

Si personne ne parle comme vous, essayez différentes combinaisons de cartes. Écoutez ce que disent les autres joueurs et voyez si vous pouvez prononcer l'un de leurs mots. Si vous n'aimez pas vos cartes ou que vous êtes bloqué, vous êtes autorisé à remplacer jusqu'à quatre cartes de votre main. Remettez le nombre de cartes souhaité sous votre pioche personnelle et complétez votre main du nombre de cartes correspondant pour en avoir jusqu'à quatre en main.



## SCORE

Si vous établissez un contact visuel avec un autre joueur et dites le même mot que lui, vous marquez tous les deux ! Placez vos cartes utilisées pour votre mot face visible sur la table, puis prenez un jeton dans la boîte qui correspond à la longueur du mot.

Chaque fois que vous marquez, recomplétez votre main jusqu'à quatre cartes en piochant dans votre pioche personnelle. Vous pouvez jouer avec moins de quatre cartes en main si vous n'en avez plus assez.