

- **BATTLE** : Choisis une lettre. Tous les joueurs, à tour de rôle (dans le sens horaire), doivent donner une marque commençant par cette lettre. Le dernier à réussir gagne la carte !

FIN DU TOUR

- **Si tu réussis l'épreuve** : tu remportes la carte Logo.
- **Si tu échoues** : elle retourne sous la pioche.
- Le tour passe ensuite au joueur suivant (dans le sens horaire).

FIN DE PARTIE

Le premier joueur à obtenir 10 cartes Logo gagne la partie !



(FR) Attention ! Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

(NL) Waarschuwing! Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

(FR) 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.

(NL) 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.



REF. 75115
Made in China

Lansay

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



**LE JEU NOMADE
À EMPORTER PARTOUT !**



RÈGLES DU JEU

CONTENU

- 180 cartes Logo • 20 cartes Défi
- 1 dé Logo To Go • 1 sac de transport

Lansay

BUT DU JEU

Être le premier joueur à remporter 10 cartes Logo.

MISE EN PLACE

1. Sépare les cartes Logo et les cartes Défi.
2. Mélange les cartes Défi et forme une pioche face cachée.
3. Mélange les cartes Logo et forme une pioche face logo visible.
4. Place le dé Logo To Go au centre de la table.
5. Pour choisir qui commence : tire une carte Logo au hasard.
Le premier joueur à deviner la marque commence la partie !

Note : Tout au long du jeu, c'est le joueur à ta droite qui te lit les cartes, te pose les questions, ou t'énonce les défis.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Le joueur à ta droite pioche une carte Logo et te montre le logo (sans lire le dos).
2. À toi de deviner la marque.
 - **Si tu te trompes :** la carte retourne sous la pioche. Le tour passe au joueur suivant.
 - **Si tu trouves la bonne marque :** lance le dé « **LOGO TO GO !** » pour découvrir ton épreuve.



LES ÉPREUVES DU DÉ

- **INFO / INTOX :** Le joueur lit l'affirmation au dos de la carte Logo. Dis si, selon toi, il s'agit d'une INFO (information vraie) ou d'une INTOX (information fausse). La bonne réponse apparaît en gras et en couleur dans le titre de la catégorie. Par exemple, sur la carte ci-contre, la bonne réponse est « Info ».
- **QUIZ :** Réponds à la question QUIZ située au dos de la carte Logo.
- **CONCURRENT :** Cite 3 concurrents directs de la marque que tu viens de deviner.
- **DÉFI :** Le joueur à ta droite pioche une carte Défi et te demande de choisir la lettre A ou B. Il lit ensuite le défi correspondant. Tu dois le réussir en 15 secondes.
 - Si tu échoues, un autre joueur peut crier « **LOGO TO GO !** » et tenter le défi à ta place... avec une réponse de plus à donner, dans le même temps ! Par exemple, si le joueur dont c'était le tour devait citer 5 marques de vêtements, l'autre joueur devra en citer 6.
- **AÏE AÏE AÏE :** Tu perds une carte Logo gagnée (si tu en as une), et tu passes ton tour.

