



• logoTyper •

A game for 3 to 6 brand creators, age 8 and up
Designed by Julie Tai



Play material

- 1 A4 scoreboard
- 6 Characters tokens
- 6 x 6 Number tokens (1 to 6)
- 30 Product / Service cards (120 ideas in total)
- 26 Colors cards
- 14 Elements cards
- 200 Letters
- 1 die
- 1 hourglass (3 minutes)

Game preparation

Before starting the game, each player places a Character token on the House space of the board.

Each player takes Number tokens of her color, matching the total number of players (for example, with 3 players, players will only play with numbers 1 to 3, whereas with 4 players, only with numbers 1 to 4). The other tokens are returned to the box.

Each player randomly receives 5 Product / Service cards and keeps them hidden in front of him/her. He can secretly have a look at them. Unused cards are returned to the box.

A player draws the die, which will determine whether ideas A, B, C or D will be played during this game.

During the game

The first player is the last one who has clicked on an online ad recently.

The hourglass (3 minutes) is turned over.

The active player secretly chooses one of her cards, under the corresponding letter (A, B, C or D), and forms with the letters a fictitious brand that can be used to designate the products and services offered. She also selects 1 to 3 colors from the Color cards, as well as an Element, but only if he wishes to do so.

The building of a word mark (with the letters) and the use of at least one color is mandatory.

When the 3 minutes are up, she places in front of her:

- her word mark
- the selected Color(s)
- (optional) the selected Element

Then she places her Products / Services card in the middle of the table, face down. The other players will do the same, choosing from their cards one that is inspired by the brand thus created.

The cards are shuffled face down and placed at the edge of the board, under slots 1, 2, 3, etc. before being turned over.

Each player will secretly bet on one of the cards by taking the corresponding Number in his closed fist, without showing it to the others. When everyone has made their choice, the Number tokens are placed on the cards: a number 1 will go on the card in location 1, a number 2 will go on the card in location 2, etc.

If all players have guessed the active player's card, the active player scores no points and the other players score two points. Same thing if no one finds it. If only a few players find the right card, both the active player and other players who guessed it right score 3 points. Finally, each player, except the active player, gets 1 point for each vote on her own card.

Each player takes her tokens back, then moves her Character token forward as many

spaces as the number of points obtained. Cards used during this round are discarded.

The new active player is the player to the left of the previous player.

End of the game

The game ends when all players have played 4 rounds. The winner is the one who earned the most points.

Note: in order to win, it is necessary to create fanciful brands, evocative of the products and services offered, but not distinctive, as in reality. A trademark that is subtly and subtly reminiscent will indeed be much more effective and will be more successful with the public than a trademark that simply and too obviously describes the goods or services offered.



• logoTyper •

Un jeu pour 3 à 6 créateurs de marques, à partir de 8 ans
Conçu par Julie Tai



Matériel de jeu :

- 1 plateau de score A4
- 6 jetons Personnages
- 6 x 6 jetons Numéro (1 à 6)
- 30 cartes Produits / Services (120 idées au total)
- 26 cartes Couleur
- 14 cartes Élément
- 200 jetons Lettre
- 1 dé
- 1 minuteur (3 minutes)

Mise en place

Avant de débiter la partie, les joueurs placent chacun le pion de leur choix sur la case Maison du plateau.

Chaque joueur prend le nombre de jetons Numéro de sa couleur et correspondant au nombre de joueurs (par exemple, à 3 joueurs, les joueurs ne joueront qu'avec les numéros 1 à 3, et à 4 joueurs, qu'avec les numéros 1 à 4). Les autres jetons sont remis dans la boîte.

Chaque joueur reçoit 5 cartes Produits / Services tirées au hasard et les garde cachées devant lui. Il peut les consulter. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.

Un joueur tire le dé, qui va déterminer si ce sont les idées A, B, C ou D qui seront jouées lors de cette partie.

Déroulement de la partie

Le premier joueur est celui qui est le dernier à avoir cliqué sur une publicité en ligne.

Le sablier (3 minutes) est retourné.

Le joueur actif choisit secrètement l'une de ses cartes, sous la lettre correspondante, et forme avec les lettres une marque fictive pouvant être utilisée pour désigner les produits et services proposés. Il sélectionne également 1 à 3 couleurs parmi les cartes Couleur, ainsi qu'un Élément, mais seulement s'il le souhaite.

La formation d'une marque verbale (avec les lettres) et l'utilisation d'au moins une couleur est obligatoire.

Lorsque les 3 minutes sont écoulées, il place devant lui :

- sa marque verbale
- sa ou ses Couleur(s) choisies
- (facultatif) son Élément

Ensuite, il place sa carte Produits / Services au milieu de la table, face cachée. Les autres joueurs vont faire de même, en choisissant parmi leurs cartes une qui s'inspire de la marque ainsi créée.

Les cartes sont mélangées faces cachées et replacées au bord du plateau, sous les emplacements 1, 2, 3, etc. avant d'être retournées.

Chaque joueur va secrètement miser sur une des cartes en prenant le numéro correspondant dans son poing fermé, sans le montrer aux autres. Quand tout le monde a fait son choix, les jetons Numéro sont placés sur les cartes : un numéro 1 ira sur la carte à l'emplacement 1, un numéro 2 ira sur la carte à l'emplacement 2, etc.

Si tous les joueurs ont deviné la carte du joueur actif, ce dernier ne marque aucun point et les autres joueurs en marquent deux. Même chose si aucun ne la retrouve. Si seuls quelques joueurs ont retrouvé la bonne carte, ceux-ci et le joueur actifs marquent 3 points. Enfin, chacun des joueurs, sauf le joueur actif, remporte 1 point pour chaque vote sur sa carte.

Chacun reprend ses jetons, puis avance son pion Personnage d'autant de cases que de points obtenus. Les cartes utilisées à ce tour sont défaussées.

Le nouveau joueur actif est le joueur situé à la gauche du précédent.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué 4 tours. Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus de points.

Note : pour pouvoir gagner, il est nécessaire de créer des marques fantaisistes, évocatrices des produits et services proposés, mais pas distinctives, comme dans la réalité. Une marque rappelant de façon détournée et subtile sera en effet bien plus efficace et aura plus de succès auprès du public qu'une marque décrivant simplement et de façon trop évidente les produits ou services proposés.