Avant de jouer
Montez le plateau en assemblant les 6 parties, dans l’ordre que vous voulez : le plateau est à chaque fois différent !

1 Jeu de découverte (pour les plus jeunes - sans sablier)
Les joueurs choisissent une planche, nomment les images et les cherchent à leur rythme sur le plateau.

2 Mode de jeu compétitif (sans sablier)
- Chaque joueur choisit sa couleur (jaune, rouge, violet ou bleu) et reçoit les 6 jetons de cette couleur. Il prend également 1 planche de jeu et la pose devant lui.
- Au « top ! », les joueurs retournent leur planche sur l’autre face.
- Chaque joueur doit retrouver le plus vite possible sur le plateau les 6 images de sa planche. Dès qu’il en trouve une, il pose un de ses jetons sur l’image du plateau.
- Le premier qui a trouvé les 6 images, et donc posé ses 6 jetons, a gagné la manche. La partie a lieu en 3 manches gagnantes.

3 Mode de jeu coopératif (avec sablier)
- 4 planches de jeu choisies au hasard sont posées sur la table, bien visibles par tous les joueurs, ainsi que les jetons (utilisés côté croix).
- Un joueur retourne le sablier.
- Tous ensemble, les joueurs cherchent les images sur le plateau.
- Dès qu’un joueur en a trouvé une, il l’annonce aux autres joueurs, montre l’image sur le plateau et pose un jeton sur l’image de la planche. Puis il cherche une autre image.
- Si les joueurs ont trouvé les 16 images avant que le temps ne soit écoulé, ils ont gagné.

En fonction du nombre de joueurs et de leur âge, on peut retourner le sablier plusieurs fois si nécessaire.