



Également Disponible:



But du jeu :

- Sois le premier à te débarrasser de toutes tes cartes en classant les chiffres de 1 à 10.

Préparation :

- Pour que tout le monde puisse bien voir les cartes, les joueurs s'asseyent côte à côte.
- Le jeu comprend 7 séries de 10 cartes au total. Il faut prévoir à l'avance lesquelles des séries et le nombre de séries que vous allez utiliser. Ces choix définiront également le degré de difficulté du jeu. Le mieux est de jouer avec au moins 3 séries.
- Bats les cartes et donne 3 cartes à chaque joueur. Tous les joueurs tiennent les cartes dans leur main pour que les autres joueurs ne les voient pas.
- Pose le reste des cartes en pile sur la table, images cachées, puis retourne la première carte pour démarrer le jeu.

Comment jouer :

- Chaque joueur, lors de son tour, prend d'abord la première carte de la pile et ensuite essaie de poser le maximum de cartes de sa main sur la carte au centre de la table.
- Tu ne peux rien poser ? Alors gardes toutes tes cartes et c'est le tour du joueur suivant.

- Voici comment poser une carte :

- Tu peux poser une carte d'une série déjà sur la table si le chiffre de ta carte est d'un point de plus ou de moins que la carte déjà sur la table. Par exemple, si une carte avec 3 doigts est déjà posée sur la table, tu peux y poser une carte avec 2 doigts ou avec 4 doigts.



- Tu peux également poser une carte d'une autre série, tant que le chiffre est le même qu'un chiffre déjà posé sur la table. Dans ce cas, tu poses la carte sur, ou sous, la carte déjà sur la table. Tu peux donc poser une carte à compléter avec le chiffre 5 à côté d'une carte avec 5 doigts.



- Avant de poser une carte à compléter, tu écris d'abord le bon chiffre avec le feutre effaçable. Les ombres peuvent t'y aider. Après le jeu, n'oublie pas d'effacer les chiffres marqués sur les cartes à compléter. Utilise un chiffon sec ou l'effaceur du feutre.



- Si tu tires la carte Joker, tu es obligé de la poser de suite sur la table. Tu peux la poser n'importe où, et tous les joueurs peuvent la remplacer ensuite par la carte que ce Joker représente. Le joueur qui la remplace doit immédiatement reposer le Joker sur la table, à l'endroit qu'il choisit.
- Lorsque la pile de cartes est épuisée, le jeu continue jusqu'à ce qu'un des joueurs aura réussi à se débarrasser de toutes ses cartes.

Le gagnant :

Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes gagne le jeu.

Variante :

But du jeu :

- Apprends à connaître le bon ordre des chiffres en les reliant ensemble.
- Ce jeu est spécialement conçu pour les joueurs les plus jeunes (à partir de 4 ans) et ne se joue qu'avec deux séries de puzzles de 1 à 10. Une carte se pose



toujours à côté d'une autre, comme pour un puzzle, ce qui crée une image.

Préparation :

- Décide de la série de puzzle avec laquelle joue chaque joueur.
- Chaque joueur choisit une carte dans la série choisie puis la pose devant lui sur la table, image visible.
- Bats les 18 cartes restantes, puis dépose-les en 3 rangées de 6 cartes, images cachées

Comment jouer :

- Tourne une des cartes, puis regarde si elle s'associe à une carte dans ta main.
- Si c'est le cas, tu peux la poser immédiatement. Tu continues ton tour tant que tu peux poser des cartes.
- Si la carte retournée ne s'associe pas à la tienne, remets-là sur la table, puis c'est le tour du joueur suivant.
- Surveille bien le jeu lorsque ce n'est pas ton tour, pour apprendre où se trouve justement la carte que tu cherches.

Le gagnant :

Le premier qui aura posé toutes les cartes de sa série de puzzle dans le bon ordre est le gagnant.