

La tour infernale

1) Mise en place : Distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez le paquet de cartes restantes face visible au centre de la table.

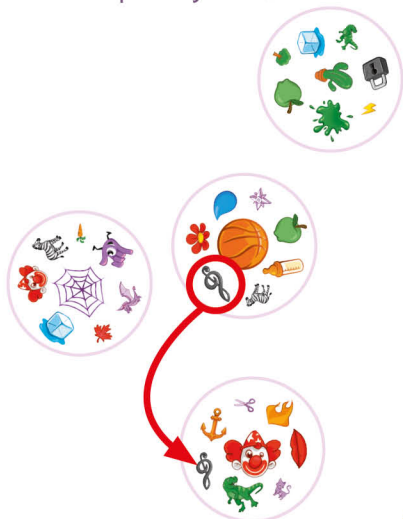
2) But du jeu : Récupérer le plus de cartes possibles.

3) Règles : Retournez tous simultanément votre carte. Quand vous trouvez le symbole commun entre votre carte et la première carte du paquet central, nommez-le, puis prenez cette dernière et posez-la face visible sur votre paquet. C'est désormais entre cette carte et la nouvelle carte centrale que vous devez trouver le symbole commun.

La partie se poursuit jusqu'à ce que le paquet central soit épuisé.

4) Le gagnant : Le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie.

Mise en place : exemple pour 3 joueurs



Le puits

1) Mise en place : Posez une carte face visible au centre de la table.

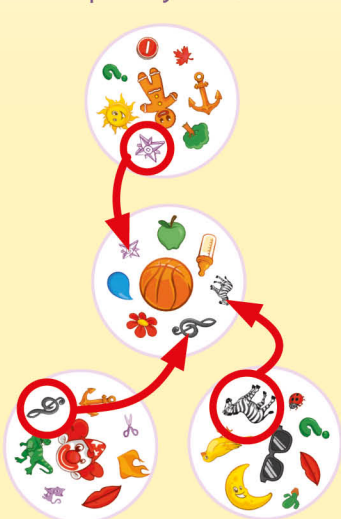
Distribuez les cartes restantes face cachée aussi équitablement que possible entre tous les joueurs. Ces cartes constituent leur paquet personnel.

2) But du jeu : Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

3) Règles : Retournez tous simultanément votre paquet face visible. Quand vous trouvez le symbole commun entre votre première carte et la carte centrale, nommez-le, puis posez votre carte face visible sur la carte centrale. Vous devez maintenant trouver le symbole commun entre la première carte de votre paquet et la nouvelle carte centrale. Continuez jusqu'à ce que quelqu'un n'ait plus de cartes.

4) Le gagnant : Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte la partie.

Mise en place : exemple pour 3 joueurs



La patate chaude

1) Mise en place : Distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Mettez de côté les cartes restantes, elles serviront plus tard. Décidez du nombre de manches que vous souhaitez jouer (5 minimum).

2) But du jeu : Avoir le moins de cartes possibles au terme des manches jouées.

3) Règles : Retournez tous simultanément votre carte face visible dans la paume de leur main. Quand vous trouvez le symbole commun entre votre carte et celle d'un autre joueur, nommez-le, puis posez votre carte face visible sur celle de ce joueur. Si vous avez plusieurs cartes en main, ne prenez en compte que celle du dessus pour chercher le symbole commun, et quand vous le trouvez, donnez toutes vos cartes à l'adversaire concerné. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait toutes les cartes. Ce joueur pose ces cartes devant lui. Une nouvelle manche commence alors.

4) Le gagnant : À la fin de la dernière manche, le joueur qui a le moins de cartes remporte la partie.

Mise en place : exemple pour 4 joueurs



Le cadeau empoisonné

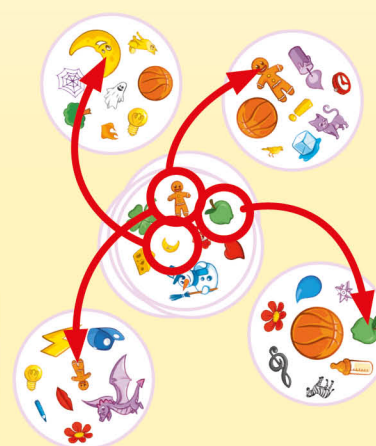
1) Mise en place : Distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez le paquet de cartes restantes face visible au centre de la table.

2) But du jeu : Avoir le moins de cartes possibles.

3) Règles : Retournez tous simultanément votre carte face visible. Quand vous trouvez le symbole commun entre la carte d'un autre joueur et la carte centrale, nommez-le, puis prenez la carte centrale et posez-la sur celle du joueur concerné. Une nouvelle carte du paquet central est ainsi révélée et la partie continue jusqu'à ce qu'il soit vide.

4) Le gagnant : Le joueur qui a le moins de cartes remporte la partie.

Mise en place : exemple pour 4 joueurs



Le triplé gagnant

1) Mise en place : Posez le paquet face cachée. Prenez les 9 premières cartes du paquet et étalez-les face visible sur la table.

2) But du jeu : Récupérer le plus de cartes possibles.

3) Règles : Vous devez trouver un symbole commun entre 3 cartes. Quand vous le trouvez, nommez-le, puis récupérez les trois cartes que vous avez gagnées et remplacez-les par 3 nouvelles cartes du paquet. La partie s'arrête quand il y a moins de 9 cartes en jeu et qu'il n'est plus possible de trouver de triplé.

4) Le gagnant : Le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie.

Mise en place :





Le clash

1) Mise en place :

Distribuez 12 cartes à chaque équipe sous forme de paquet face cachée.

2) But du jeu : Faire perdre toutes ses cartes à l'équipe adverse.

3) Règles : Retournez simultanément vos paquets. Quand un membre de votre équipe trouve le symbole commun entre votre première carte et celle de l'équipe adverse, il le nomme et place votre carte en dessous de votre paquet. L'autre équipe perd quant à elle sa carte et doit la défausser. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'une équipe perde toutes ses cartes !

4) Le gagnant : L'équipe qui réussit à vider le paquet adverse en premier remporte la partie.

Mise en place :



Les chaises musicales

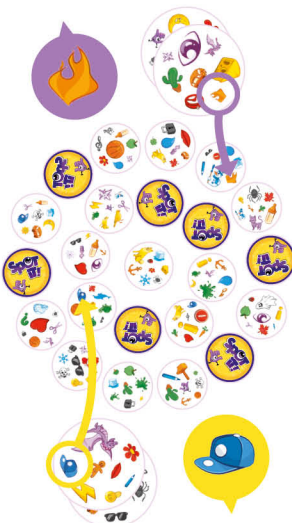
1) Mise en place : Distribuez 12 cartes à chaque équipe sous forme de paquet face cachée, puis étalez 23 cartes face visible au centre de la table.

2) But du jeu : Être la première équipe à vider son paquet.

3) Règles : Retournez simultanément vos paquets. Cherchez le symbole commun entre votre première carte et n'importe quelle carte centrale. Quand un membre de votre équipe en trouve un, il le nomme, puis place votre carte face cachée sur la carte concernée. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'une équipe vide son paquet.

4) Le gagnant : L'équipe qui réussit à vider son paquet en premier remporte la partie.

Mise en place :



Les deux font la paire

1) Mise en place : Étalez 34 cartes face visible sur la table, de manière désordonnée.

2) But du jeu : Récupérer le plus de cartes possibles.

3) Règles : Une fois la mise en place finie, comptez jusqu'à 3. Puis, chaque équipe essaye de trouver le symbole commun entre 2 cartes. Quand un membre de votre équipe en trouve un, il le nomme, puis place les 2 cartes concernées face cachée de votre côté de la table.

4) Le gagnant : Lorsqu'il n'y a plus de cartes au centre, comptez le nombre de cartes gagnées par votre équipe. L'équipe avec le plus de cartes remporte la partie.

Mise en place :



La ronde

1) Mise en place : Distribuez 12 cartes à chaque équipe sous forme de paquet face cachée, puis placez 5 cartes en cercle au centre de la table. Déterminez une carte de départ dans la ronde. Choisissez quelle équipe jouera dans le sens horaire, et quelle équipe jouera dans le sens anti-horaire.

2) But du jeu : Être la première équipe à vider son paquet.

3) Règles : Simultanément, retournez votre paquet, puis cherchez un symbole commun entre votre carte et la carte de départ de la ronde. Quand un membre de votre équipe le trouve, il le nomme, puis place votre carte face visible sur la carte concernée. Vous devez maintenant trouver le symbole commun avec la carte suivante de la ronde, dans votre sens.

Attention : elle peut être recouverte par l'autre équipe pendant que vous cherchez. À vous de vous adapter.

4) Le gagnant : L'équipe qui réussit à vider son paquet en premier remporte la partie.

Mise en place :



Le tir à la corde

1) Mise en place : Distribuez 19 cartes à chaque équipe sous forme de paquet face cachée, puis placez 5 cartes face visible en ligne horizontale entre les deux équipes. Placez 3 cartes face cachée de chaque côté de la ligne centrale : elles serviront de bornes.

2) But du jeu : Être la première équipe à valider 3 colonnes.

3) Règles : Simultanément, retournez votre paquet, puis cherchez un symbole commun entre votre carte et une des 5 cartes centrales. Quand un membre de votre équipe le trouve, il le nomme, puis place votre carte face visible sur la carte concernée, puis tirez cette pile d'un cran vers vous. L'autre équipe peut à son tour tirer cette pile d'un cran vers elle si elle trouve le symbole commun. Si vous parvenez à attirer une pile dans votre camp au-delà de la borne, vous validez la colonne : elle ne peut plus bouger.

4) Le gagnant : L'équipe qui réussit à valider 3 colonnes (ou une majorité de colonnes, dans l'hypothèse où vous videz vos paquets) remporte la partie.

Mise en place :



Cache-cache

1) Mise en place : Distribuez 4 à 6 cartes face visible devant chaque équipe (selon la difficulté souhaitée). Posez une carte face cachée au centre de la table. Le reste des cartes n'est pas utilisé.

2) But du jeu : Être la première équipe à avoir retourné toutes ses cartes.

3) Règles : Retournez la carte centrale face visible. Quand un membre de votre équipe trouve le symbole commun entre une de vos cartes et la carte centrale, nommez-le, puis retournez votre carte concernée face cachée. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait retourné toutes ses cartes.

4) Le gagnant : L'équipe qui a le plus de cartes remporte la partie.

Mise en place :

