

Cycles
1-2-3

**Atout
sûr !**

Le risque de trop

But du Jeu :

Dans une série de cartes, associer celles qui ont un critère commun et rejeter l'intrus.



Nombre de joueurs :

À partir de 2 joueurs individuellement ou par équipes.

Règles du Jeu

Situation initiale

Le meneur du jeu place une série de 3 cartes ou plus ayant un critère commun et un intrus qui se trouve mélangé aux autres cartes :

- Soit le meneur de jeu constitue lui-même les séries avec un ou des intrus.
- Soit les joueurs constituent eux-mêmes des séries avec un intrus et les proposent aux autres joueurs.
- Soit le meneur de jeu peut utiliser les séries proposées par le logiciel en fonction du niveau.



Règle

1. Les joueurs doivent repérer chaque intrus en notant le numéro de la vignette.
2. Les joueurs doivent ensuite donner les raisons de leur choix.
3. Chaque joueur ayant repéré un intrus reçoit une carte « Prudou ».
4. Le jeu se termine après avoir épuisé les séries. Le meneur compte le nombre de cartes « Prudou » de chaque joueur.



Comment jouer?

Critère de choix des cartes

Autant de critères que de parties à jouer.

Nombre de cartes

Il faut constituer des séries d'un minimum de 3 cartes par critère et rajouter un intrus par série.