

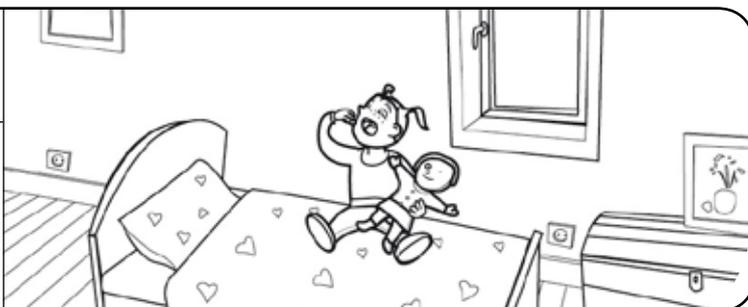
Cycles
1-2-3

**Atout
sûr !**

Le risque le plus long

But du Jeu :

Constituer la plus grande suite de cartes ayant un critère commun.



Nombre de joueurs :

Constituer la plus grande suite de cartes ayant un critère commun.

Règles du Jeu

Situation initiale

Les joueurs ont devant eux la série de cartes sélectionnées, face visible.

Le meneur de jeu ou un joueur prend et pose 2 cartes de son choix ayant un critère commun (lieu, risque, ...). Par exemple, la carte « casquette » et la carte « casque » servent toutes les deux à se protéger.

Règle

1^{ère} version : les joueurs se mettent d'accord pour nommer le critère qui leur paraît le plus pertinent et posent à la suite, à tour de rôle, les cartes complémentaires en respectant ce critère.

2^{ème} version : on n'énonce pas le critère. Les joueurs posent à la suite, à tour de rôle, une carte pour compléter la série. Quand tout est posé, on engage un échange pour justifier les choix.

Fin du jeu

Quand les joueurs pensent qu'il ne reste plus dans la pioche de cartes correspondant au critère choisi, le groupe observe chaque carte et donne une carte « Prudou » par carte bien placée.

Toutes les cartes sont ensuite remises en jeu, faces visibles et une nouvelle partie s'engage. Le meneur de jeu ou un joueur pose 2 nouvelles cartes ayant un critère commun.

A la fin du temps imparti, le meneur de jeu comptabilise l'ensemble des cartes « Prudou » de chaque joueur ou équipe.



Comment jouer?

Critère de choix des cartes

Au moins 4 à 5 de critères.

Nombre de cartes

Au moins 4 cartes par critère. Plus il y aura de cartes, plus le jeu sera facile.

Matériel

Des cartes « Prudou ».

