

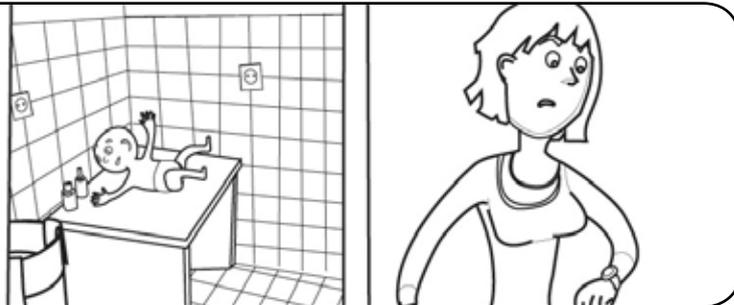
Cycles
2-3

**Atout
sûr !**

Repérons les risques pour les faire disparaître

But du Jeu :

Jeu de type « Mémoire » : mémoriser l'emplacement des cartes pour constituer des paires en fonction d'un critère énoncé par le joueur.



Nombre de joueurs :

| De 2 à 8 joueurs individuellement.

Règles du Jeu

Situation initiale

Le meneur de jeu dispose d'un ensemble de cartes disposées sur plusieurs lignes et colonnes, faces cachées.

Règle

1. Le premier joueur retourne deux cartes.
2. Si une association est possible entre les deux cartes, il l'énonce et conserve ces deux cartes. (Exemple : deux objets qui coupent, deux objets qui brûlent, deux animaux qui piquent, deux situations qui peuvent provoquer une fracture, ...).
3. Le meneur de jeu fait valider le choix du joueur.
4. Si l'association est possible, le joueur garde les cartes. Si aucune association n'est possible, le joueur replace les deux cartes face cachée.
5. Le joueur suivant retourne à son tour deux cartes.
6. Le jeu s'arrête quand il n'est plus possible de faire d'associations (même s'il reste des cartes).

Le gagnant est celui qui finit avec le plus de paires.

