



# CARTE! MOT! SONNETTE!



## RÈGLES DE JEU 2 À 4 JOUEURS

### PRÉPARATION :

- BATS LES CARTES ET POSE-LES EN PILE SUR LA TABLE, FACE ILLUSTRÉE VERS LE BAS.
- PLACE LA SONNETTE AU CENTRE DE LA TABLE POUR QUE TOUS LES JOUEURS PUISSENT L'ATTENDRE FACILEMENT.
- POSE ÉVENTUELLEMENT LA SONNETTE SUR UNE SERVIETTE POUR ÉVITER DE RAYER LA TABLE.
- CHAQUE JOUEUR PREND 5 DÉS DE LA MÊME COULEUR.

### LE JEU :

**CARTE :** LE PREMIER JOUEUR PREND UNE CARTE DE LA PICCHE ET LA POSE SUR LA TABLE (SANS LA REGARDER), FACE ILLUSTRÉE VERS LE HAUT, POUR QUE TOUT LE MONDE PUISSE LA VOIR.

**MOT :** TOUS LES JOUEURS LANCENT LEURS DÉS EN MÊME TEMPS POUR ESSAYER DE FAIRE UN MOT QUI CORRESPONDE À L'IMAGE ILLUSTRÉE SUR LA CARTE PICHÉE. LE MOT DOIT SE COMPOSER DE TROIS, QUATRE OU CINQ LETTRES. SI LA CARTE CI-DESSOUS EST RETOURNÉE, IL EST POSSIBLE PAR EXEMPLE DE FAIRE LES MOTS SUIVANTS :



CHAT  
MINOU  
MATOU  
BÊTE

**SONNETTE :** LE PREMIER JOUEUR QUI RÉUSSIT À FAIRE UN MOT TAPE SUR LA SONNETTE, REMPORTE LA MANCHE ET LA CARTE.

COMMENCE ENSUITE LA MANCHE SUIVANTE. LE JOUEUR SUIVANT PREND UNE CARTE ET LA POSE SUR LA TABLE. TOUS LES JOUEURS ESSAIENT À NOUVEAU DE FAIRE UN MOT LE PLUS VITE POSSIBLE, D'APPUYER SUR LA SONNETTE ET DE REMPORTER LA CARTE. ET LE JEU CONTINUE AINSI JUSQU'À ÉPUISEMENT DES CARTES.

### LE GAGNANT :

LORSQUE LES CARTES SONT ÉPUISÉES, CHAQUE JOUEUR COMPTE LES CARTES QU'IL A REMPORTÉES. LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE CARTES GAGNE LA PARTIE. EN CAS D'ÉGALITÉ, LES CARTES SONT À NOUVEAU BATTUES ET LES GAGNANTS JOUENT UNE NOUVELLE MANCHE POUR REMPORTER UNE SEULE ET DERNIÈRE CARTE QUI SERA DÉCISIVE.

