

LA RONDE DES ENFANTS

1 Nombre de joueurs :

2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Matériel de jeu :

16 cartes Fille et 16 cartes Garçon.

But :

Se débarrasser le premier de toutes ses cartes.

Principe :

Associer les cartes selon différents critères :

- Après un petit garçon, il faut toujours poser une petite fille (et réciproquement).
- Au moins deux éléments des vêtements des enfants doivent être de la même couleur : la jupe et le short, la chemise et le chemisier, la casquette et le nœud, les chaussures...

LA RONDE DES ENFANTS



Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit au hasard 6 cartes qu'il place devant lui, faces ouvertes.

Déroulement :

Le plus jeune débute la partie, en posant au centre du jeu la carte de son choix.

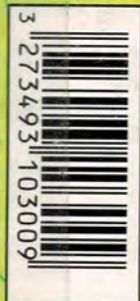
Le joueur situé à sa gauche joue ensuite. Il pose une carte, à côté de la précédente, en remplissant les conditions suivantes :

- 1 - Après un garçon, toujours poser une fille.
- 2 - Après une fille, toujours poser un garçon...
- 3 - Avoir entre les deux cartes voisines **au moins deux vêtements** de même type qui soient de la même couleur :

LA RONDE DES ENFANTS



Un jeu de Martine Millet
310 301



Contient de petits éléments risquant d'être absorbés.

Agrandis la ronde et trouve une place pour tous tes amis !

- CONTENU
- 1 Plateau 21 cm
 - 32 Cartes de jeu
 - 1 Règle de jeu

2 à 4 Joueurs



MC, Cube - Patent Pending © 10/1998 Week End Games. Made in France by Week End Games - 99 Route de Versailles 91160 Champlan



Par exemple :

Fille

Jupe bleue
Chemisier vert

Garçon

Short bleu
Chemise verte



Bonus : si les quatre éléments sont de couleurs identiques, c'est un exploit rare ! Alors le joueur bénéficie d'un coup supplémentaire et il peut rejouer une carte immédiatement.

Si on ne peut pas jouer : si à son tour le joueur n'a aucune possibilité de poser une de ses cartes, il pioche une carte (s'il en reste) et peut la jouer si elle convient dans le jeu ou passer son tour.

Le gagnant : c'est le joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes.



LA RONDE DES ENFANTS

Exemples de contacts, bons ou mauvais :

Deux éléments semblables : OK



Un seul élément semblable : NON

Un jeu de Martine Millet

Pour agrandir la ronde, il faut alterner filles et garçons, mais il faut aussi qu'ils aient des points communs...



LA RONDE
DES ENFANTS