

REGLES DU JEU

JEU D'ATOUT : de 2 à 6 joueurs. Pour commencer, un joueur distribue à chaque participant le même nombre de cartes, faces cachées. Le joueur qui ouvre la partie retourne la première carte de sa pile et annonce son atout, c'est-à-dire la caractéristique qui lui paraît la plus élevée (vitesse, envergure...). Les autres joueurs tirent à leur tour la première carte de leur jeu. Celui qui possède l'atout le plus élevé remporte le tour et gagne la carte de chaque autre joueur, qu'il met sous son paquet. Le gagnant tire la carte suivante de son jeu et annonce à son tour l'atout de son choix. En cas d'égalité entre deux atouts, les deux joueurs en concurrence tirent une nouvelle carte de leur jeu. Le vainqueur remporte les cartes du tour. En fin de partie, le gagnant est celui qui a le plus de cartes dans son jeu.

QUARTET : il faut réunir les quatre cartes d'une même série (A, B, C, etc.) pour faire un quartet. Une fois les cartes distribuées à tous les joueurs, faces cachées, le donneur demande à un joueur une carte pour former un quartet. Ce joueur doit lui donner sa carte s'il la possède. Le donneur continue sa demande jusqu'au moment où le joueur n'a plus la carte demandée. C'est alors au tour de ce joueur de demander. Quand un quartet est réuni, le joueur le pose à côté de lui. Le gagnant est celui qui a réuni le plus de quartets.

ASTUCE : pour gagner au jeu de quartet, il faut bien suivre la circulation des cartes et faire marcher sa mémoire !



Espace Air Passion – Aéroport d'Angers – 49140 Marcé

COLLER LA REGLE DU JEU AU DOS
DE LA COUVERTURE DU JEU.

