

# Mon premier jeu de 1, 2, 3 TEMPO

Repères temporels  
et vocabulaire !

36  
cartes

Dès  
3 ans

1 à 4  
joueurs

3 séries de 6 cartes Journée  
et de 6 cartes Vêtements.



## BUT DU JEU :

Se débarrasser de toutes ses cartes.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

On peut jouer soit avec la série Journée, soit avec la série Vêtements.

- On dispose sur la table, à la verticale, les 3 premiers éléments de la série choisie (3 cartes). On distribue 3 cartes à chaque joueur, qu'il place devant lui face visible. Le reste des cartes constituera la pioche.

10  
min

- Les joueurs doivent **compléter les séries** en respectant leur ordre (voir cartes Mémo) et leur couleur (ex. : une carte « chaussures » bleue après une carte « chaussettes » bleue).
- Chacun leur tour, les joueurs complètent les séries avec les cartes de leur jeu. **Ils peuvent poser plusieurs cartes** sur différentes séries, ou à la suite l'une de l'autre. Ils sont obligés de jouer s'ils le peuvent.
- Lorsqu'un joueur a posé toutes les cartes possibles, c'est au joueur suivant de jouer.
- Si un joueur ne peut pas jouer, **il pioche une carte**. Si celle-ci peut compléter une série, il la pose. S'il a d'autres cartes pouvant compléter cette suite dans son jeu, il peut les ajouter.

### **FIN DE LA PARTIE :**

Le jeu s'arrête dès qu'**un joueur n'a plus de cartes**. C'est lui le vainqueur !

### **QUE SE PASSE-T-IL SI...**

- **... on veut corser le jeu ?** On joue avec les deux séries à la fois !
- **... la pioche est finie ?** On passe son tour !
- **... on veut jouer à quatre ?** On joue avec les deux séries à la fois !
- **... on veut faire durer le jeu ?** On distribue 5 cartes au lieu de 3 (jusqu'à 3 joueurs).
- **... on veut varier le jeu ?** On commence les suites par le milieu ! (Ex. : on pose les 3 cartes « dîner » sur la table et on complète les suites avant et après le dîner).