

**BUT DU JEU**

Être le premier joueur à repérer le fruit ou à faire 'Meuuuh' et récolter le plus de cartes pour gagner!

**MISE EN PLACE**

Bats toutes les cartes et place-les dans une pile, face vers le bas, au centre de la table.

**JOUER ET S'ADAPTER****1 RÈGLES '3 DÉS'** (Niveau standard)

Dans ce niveau, 3 dés sont utilisés :  
le dé des chiffres, le dé des animaux, 1 dé des fruits.



Tout d'abord, l'un des joueurs lance les 3 dés. Ensuite, la carte du dessus de la pile est retournée afin que tous les fruits soient visibles pour tous les joueurs.

À présent, tous les joueurs vérifient d'abord le chiffre sur le dé des chiffres et essaient de trouver le fruit qui apparaît ce nombre de fois sur la carte.

**OPTION 1 :**

Si ce fruit n'est pas celui désigné par le dé des fruits, crie le nom du fruit.

**OPTION 2 :**

Si ce fruit est également celui désigné par le dé des fruits, ne crie pas le nom du fruit ! À la place, pousse le cri de l'animal désigné par le dé des animaux.

Le premier joueur qui crie la réponse correcte remporte la carte.

**NOTE**

Chacun des 6 fruits apparaîtra en différentes quantités (entre 3 et 8) sur chaque carte.  
Par exemple, sur cette carte, on compte 3 ananas, 4 bananes, 5 prunes, 6 poires, 7 fraises et 8 oranges.



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!

## CONTENU

40 cartes fruits, 4 dés (1 dé des chiffres,  
1 dé des animaux et 2 dés des fruits), règles du jeu



Ce jeu renforce la  
**VITESSE DE PERCEPTION**  
**VITESSE DE RÉACTION**  
+ ces 6 autres compétences FlexiQ

- 1 se concentrer et se recentrer
- 2 établir des connexions
- 3 changer de perspective
- 4 évaluer diverses options
- 5 mémoire de travail
- 6 résoudre des problèmes

OPTION 1

BANANE!



### OPTION 1 - EXEMPLE :

Les dés désignent 4, poire et vache. Étant donné que le chiffre désigné par le dé est 4, tous les joueurs doivent chercher le fruit qui apparaît 4 fois sur la carte. Dans cet exemple, il s'agit de la banane. Puisque la banane n'est PAS désignée par le dé des fruits, le premier joueur à crier 'Banane!' gagne la carte.

OPTION 2

MEUUUH!



### OPTION 2 - EXEMPLE :

Les dés désignent 4, banane et vache. Étant donné que le chiffre désigné par le dé est 4, tous les joueurs doivent chercher le fruit qui apparaît 4 fois sur la carte. Dans cet exemple, il s'agit de la banane. Parce que la banane est également désignée par le dé des fruits, les joueurs ne doivent PAS crier 'Banane!'. À la place, le premier joueur qui pousse le cri de l'animal désigné par le dé des animaux (dans ce cas 'Meuuuh') gagne la carte.

## RÈGLES '4 DÉS' (Niveau avancé)

Dans ce niveau, les 4 dés sont utilisés :  
le dé des chiffres, le dé des animaux et 2 dés des fruits.



Le jeu se joue de la même manière que la version à 3 dés, mais avec 1 règle supplémentaire : Si les 2 dés de fruits désignent le même fruit, les joueurs doivent IGNORER les 2 autres dés. À la place, ils doivent compter combien de fois ce fruit apparaît sur la carte et être le premier à crier la bonne réponse pour gagner la carte!

8!

### OPTION 3 - EXEMPLE :

Les dés désignent 4, vache et 2 oranges.

Les joueurs IGNORER à présent les dés du chiffre 4 et de la vache et doivent compter combien de fois l'orange apparaît sur la carte.  
Le premier joueur qui crie '8' remporte la carte.

Découvrez tous nos jeux sur

[WWW.FLEXIQGAMES.COM](http://WWW.FLEXIQGAMES.COM)

### 3 RÈGLES SIMPLES '1 DÉ' (niveau débutant pour les jeunes joueurs)



**CHIFFRES UNIQUEMENT :**

Jouez uniquement avec le dé des chiffres.

Pour remporter une carte, sois le premier joueur à crier le nom du fruit qui apparaît le même nombre de fois que le chiffre désigné par le dé.



**FRUITS UNIQUEMENT :**

Jouez uniquement avec 1 dé des fruits. Pour remporter une carte, sois le premier joueur à crier le nombre de fois que le fruit désigné par le dé apparaît sur la carte.

**ERREUR** (Tous les niveaux)

Si le premier joueur à crier la réponse s'est trompé, il passe son tour et doit restituer 1 des cartes qu'il a déjà gagnées (s'il en a). Cette carte est placée au bas de la pile.

**FIN DU JEU**

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus de carte dans la pile.  
À présent tous les joueurs comptent le nombre de cartes remportées.

**LE GAGNANT !**

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus de carte dans la pile.  
À présent tous les joueurs comptent le nombre de cartes remportées.

