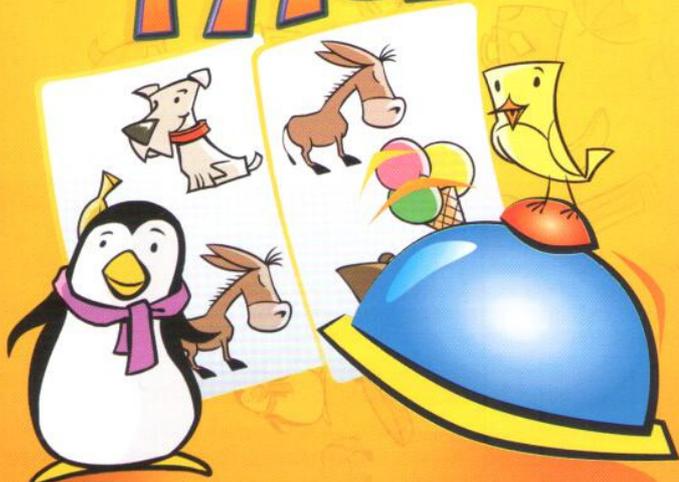


mic mac

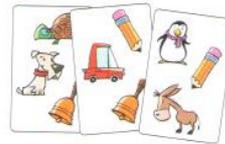


mic mac

De Haim Shafir

Joueurs: 2 à 4
Age: à partir de 5 ans
Durée: 15 minutes
Matériel:

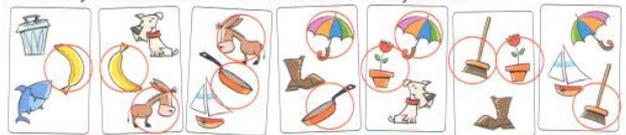
• 80 cartes avec 3 symboles différents par carte • 1 sonnette



• 1 règle du jeu

OBJECTIF DE JEU

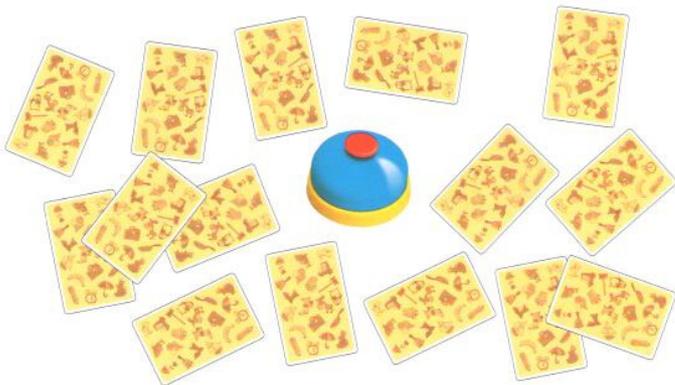
Avoir le plus vite possible une ligne de 7 cartes. Chaque carte doit avoir au minimum un symbole en commun avec la carte adjacente.



5

PLACEMENT

La cloche se place au milieu de la table. Ensuite, on mélange les 80 cartes et on les place face cachée autour de la cloche.



COMMENT JOUER ?

Le jeu peut maintenant commencer !

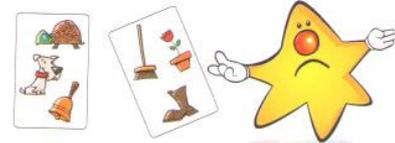
Le plus jeune joueur lance le jeu. Chaque joueur va devoir créer une ligne de 7 cartes. Tout le monde joue en même temps. Chaque carte est tirée une par une.

Si la carte correspond (c'est à dire qu'elle a au moins un symbole en commun avec la carte précédente) elle peut être posée. Sinon elle doit être replacée au milieu de la table face cachée.

Construction du jeu

Chaque enfant tire une première carte du milieu de la table et la pose devant lui, face visible, pour créer sa ligne. Il peut ensuite continuer par la droite ou par la gauche si au moins un symbole correspond avec la carte adjacente.

Exemple 1 : Cette carte ne peut être posée sur la ligne car il n'y a pas de symbole commun.



Exemple 2 : Cette carte peut être posée sur la ligne car elle possède le symbole parapluie en commun avec l'autre carte.



7 cartes dans une ligne

Le joueur qui arrive à faire une suite de 7 cartes doit taper sur la cloche le plus vite possible. Si il n'y a pas d'erreur dans sa ligne il peut garder ses 7 cartes en pile devant lui. Les autres joueurs remettent leurs cartes au milieu de la table et un nouveau tour commence.

Si un joueur tape sur la cloche alors qu'il n'a pas encore 7 cartes ou qu'il a fait une erreur, il doit remettre ses cartes au milieu et recommencer sa ligne. Les autres joueurs continuent leur ligne.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque la dernière carte du milieu est tirée par un des enfants. Le joueur qui possède la plus longue ligne (sans erreur) à ce moment-là garde ses cartes, les autres les reposent au milieu. Le joueur qui a le plus de cartes en pile devant lui gagne le jeu MicMac !