

# RÈGLE DU JEU

Bescherelle  
**SUPER**  
**DEFI**



- Posez le tourillon Bescherelle au milieu de la table.
- Mélangez les deux jeux de cartes et posez le paquet sur la table.
- Installez-vous tous autour de la table à égale distance du tourillon en posant vos deux mains à plat.

À tour de rôle, un lecteur prend une carte du paquet et lit le titre à haute voix. La première fois, on le lire au sort. Une fois qu'il a lu le titre, il crie le mot « **DROITE** » ou « **GAUCHE** » selon son bon vouloir.



MASQUÉ FÉMININ  
**GAUCHE 1**

Au signal du mot, tous les autres joueurs, se précipitent pour tenter de saisir le tourillon Bescherelle :

- avec la **main droite** s'il a dit « **DROITE** »,
  - avec la **main gauche** s'il a dit « **GAUCHE** ».
- Vous avez été le plus rapide ?  
Bien joué ! Vous avez gagné le droit de répondre à votre question.



Chaque carte Bescherelle comporte **trois questions** numérotées de 1 à 3.

**7/8 ans**  
**9/11 ans**  
**12 ans et +**

Attention :

1. Qui a été le plus rapide à saisir ?
2. Quel mot complète la suite de l'affirmation ? (répondre) :
3. Comment s'écrit le mot de la question ? (répondre) :

Chaque numéro correspond à un niveau en fonction de votre âge. Ainsi le lecteur lit seulement la question qui correspond à votre niveau. Par exemple, si vous avez 10 ans, vous répondrez à la question numéro 2.

Répondez correctement pour remporter cette carte !  
Sinon la carte retourne au dos du paquet.

Le lecteur change à chaque tour de jeu en suivant le sens des aiguilles d'une montre. C'est donc au joueur situé immédiatement à sa gauche de lire à son tour une nouvelle carte, et ainsi de suite...

**Attention !** Si vous attrapez le tourillon Beschereille avec la mauvaise main, vous êtes pénalisé : vous perdez une de vos cartes déjà gagnée.

Le tourillon est remis au centre de la table et le même lecteur énonce le titre de la même carte + « **DROITE** » ou « **GAUCHE** » pour départager à nouveau les joueurs.

Le premier joueur qui remporte 10 cartes gagne la partie.

