

## IKARUS

### MATERIEL

30 cartes

Sur chaque carte, on trouve un cerf-volant rouge, un jaune, un vert et un bleu dans lesquels se trouve un nombre (de 1 à 30). Sous les cerfs-volants se trouve un carré noir. Le contenu de ce carré indique la prochaine carte qui devra être trouvée. Le carré possède toujours un rond de couleur, dont la taille est petite ou grande.

Ex : grand cercle rouge : la prochaine carte à trouver est la carte possédant le plus gros chiffre dans le cerf-volant rouge. Petit cercle bleu : la prochaine carte à trouver est la carte possédant le plus petit chiffre dans le cerf-volant bleu.

### PREPARATION

On mélange les cartes. On place 5 cartes en cercle (face visible) sur la table, les soleils sont toujours disposés vers l'intérieur du cercle. Les autres cartes forment une pioche face cachée. On désigne un 1<sup>er</sup> joueur. Il tire une carte de la pioche et la pose au centre du cercle. C'est la 1<sup>ère</sup> carte. Tous les joueurs jouent en même temps. Les joueurs cherchent aussi vite que possible la 6<sup>ème</sup> carte. On cherche les cartes avec le regard, on n'a pas le droit de les bouger.

Le carré noir de la 1<sup>ère</sup> carte indique la carte qu'il faut trouver à la suite. Le carré noir de la 2<sup>ème</sup> indique la carte qu'il faut rechercher en 3<sup>ème</sup> position, et ainsi de suite jusqu'à la 6<sup>ème</sup>. Lorsque l'on recherche la 2<sup>ème</sup> carte, la 1<sup>ère</sup> carte sort de celles recherchées. Lorsque l'on recherche la 3<sup>ème</sup> carte, la 1<sup>ère</sup> carte et la 2<sup>ème</sup> carte sortent de celles recherchées, etc. en fait chaque carte ne peut être recherchée qu'une fois et prend une place dans une suite de 1 à 6.

Lorsqu'un joueur a trouvé la 6<sup>ème</sup> carte, il tape sur cette carte avec sa main. On vérifie si cette carte est bien la 6<sup>ème</sup>. si le joueur a raison, le joueur prend cette carte comme gain et la pose devant lui. La 1<sup>ère</sup> carte prend la place dans le cercle de la 6<sup>ème</sup> carte. Si le joueur a tort, le joueur doit rendre une de ses cartes comme amende. Cette carte et la 1<sup>ère</sup> carte sont remises sous la pioche face cachée.

### FIN DU JEU

Le jeu s'arrête lorsque la dernière carte de la pioche est retournée et gagnée. Le gagnant est celui qui a gagné le plus de cartes.