

## PLUS OU MOINS

Ce jeu de cartes est basé sur les notions de rapidité et de poids.

Mélangez bien les cartes.

Distribuez toutes les cartes entre les joueurs. Le joueur se trouvant à gauche du donneur commence: il joue l'une de ces cartes. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui vient de jouer fait tourner la flèche.

Il y a quatre symboles:

l'escargot – plus lent que

le lièvre – plus rapide que

le poids – plus lourd que

la plume – plus léger que

Le joueur suivant doit jouer une carte qui satisfait à la demande représentée par le symbole désigné par la flèche.

### **Un exemple:**

Le joueur à gauche du donneur joue la carte "voiture". Il fait ensuite tourner la flèche. Celle-ci s'arrête sur "la plume" (= plus léger que). Le joueur suivant doit jouer une carte sur laquelle il y a un dessin représentant quelque chose dont le poids est inférieur à celui d'une voiture. Il joue la carte "cycliste" puis fait tourner la flèche. Celle-ci s'arrête sur "poids" (= plus lourd que).

Le joueur suivant joue une carte dont le dessin correspond à quelque chose qui a un poids supérieur à celui d'un cycliste. Et ainsi de suite.

Le joueur qui ne peut pas satisfaire à l'exigence du symbole indiqué par la flèche ne joue pas de carte mais fait néanmoins tourner la flèche.

Dans le cas où la carte "bateau" est jouée, si la flèche indique "plus lourd que", le joueur suivant n'a pas de chance car il n'y a pas de dessin représentant quelque chose dont le poids est supérieur à celui d'un bateau.

Chaque joueur doit toujours suivre l'indication donnée par la

flèche (plus lent, plus rapide, plus léger ou plus lourd) par rapport au dessin de la dernière carte jouée.

L'ordre de succession exact de plus léger à plus lourd, et de plus lent à plus rapide, se trouve à la page 12 de cette règle du jeu.

Le premier joueur qui n'a plus de cartes a gagné.