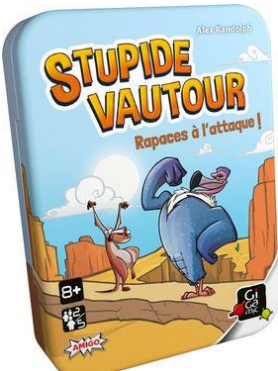


<b>Jeux de cartes</b>	<p style="text-align: center;"><b>Jeu d'inspiration de Stupide Vautour</b> (ed. Gigamic)</p>	<p style="text-align: center;"><b>De 2 à 4 joueurs 20 minutes A partir de 8 ans</b></p>
-----------------------	--	---

<p>Au départ les joueurs ont tous les mêmes cartes en main. À chaque tour, un Atout (valeur positive) est mis en jeu. Tous les joueurs posent alors une carte de leur main, face cachée, puis la retournent simultanément. Pour gagner des points, il faudra avoir joué la carte la plus élevée. Mais attention, quand deux joueurs ou plus posent une carte de même valeur, ces cartes sont immédiatement défaussées... pour le plus grand bonheur de leurs adversaires ! Il s'agit donc d'essayer de deviner quelle carte vos adversaires vont poser.</p>	
---	---

<b>Matériel :</b>	Un jeu de Tarot
-------------------	-----------------

<p><b>1- <u>Mise en place</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour commencer, on va séparer les cartes Atouts des autres cartes, elles seront les points à gagner</li> <li>- Prenez les Atouts de 1 à 14, mélangez et formez une pioche</li> <li>- Puis, on distribue toutes les cartes d'une couleur aux joueurs (<i>joueur 1 : cœur, joueur 2 : pique ...</i>)</li> </ul>
<p><b>2- <u>Tour de jeu</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Révéler une carte Points :             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Au début de chaque manche une carte Points de la pioche est révélée</li> </ul> </li> <li>- Jouer une carte :             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Chaque joueur choisit ensuite une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Dès que tous les joueurs ont une carte devant eux, ils la révèlent en même temps.</li> </ul> </li> <li>- Attribution de la carte Points :             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Après avoir révélé les cartes, on détermine quel joueur va récupérer la carte Points. Le joueur ayant posé la carte la plus élevée remporte la carte Points (<i>rappel : le roi est la carte la plus forte, l'As la plus faible</i>). Le joueur qui la remporte la placera devant lui, face cachée.</li> <li>o En cas d'égalité ! Si deux joueurs (ou plus) ont joué chacun la carte la plus élevée, ces 2 cartes ne sont plus prises en compte. La carte Points revient alors au joueur qui a posé la deuxième carte la plus élevée.</li> </ul> </li> <li>- Les cartes jouées sont alors défaussées et on révèle une nouvelle carte Points</li> </ul>
<p><b>3- <u>Fin de partie</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Après 14 manches, la pioche est vide et les joueurs n'ont plus aucune carte en main.</li> <li>- La partie est alors terminée et chaque joueur compte le total des cartes Points récupérées durant la partie.</li> <li>- Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité à la première place, c'est le joueur avec le deuxième meilleur score qui l'emporte.</li> </ul>