

MONSIEUR MADAME...

JEU 1 : RÉFLEXION ET OBSERVATION

Cartes à prendre pour le jeu 1 :



But du jeu

Le premier joueur à gagner 8 cartes Mission remporte la partie.

Mise en place du jeu

Mettez de côté les cartes Famille (utiles uniquement pour le jeu 2 et 3).

Mélangez séparément les 30 cartes Dessin et les 18 petites cartes Mission.

Posez les 2 tas de cartes au centre de la table, les cartes Dessin côté Image et les cartes Mission face cachée. →



→ Jouer

Le plus jeune commence.

Un adulte lui lit la carte Mission, qui indique quelque chose à trouver sur la carte Dessin.

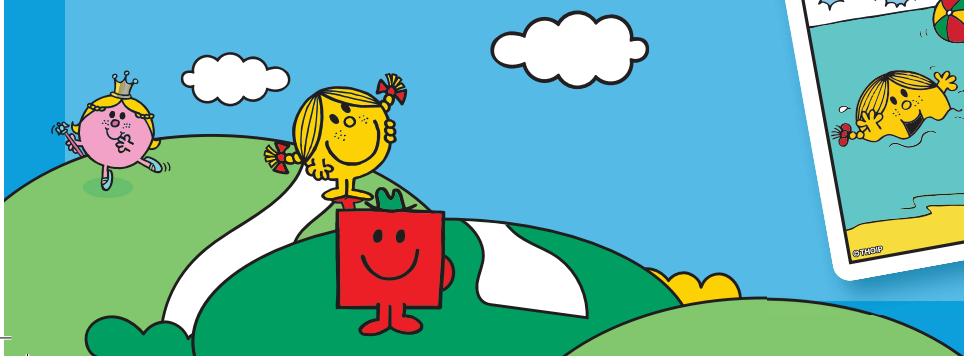
L'enfant regarde la carte Dessin et doit répondre correctement à la question posée par l'adulte.

Plusieurs réponses sont acceptables par l'adulte selon la question.

Pour vous guider, vous trouverez des propositions de réponse sur le dos des grande cartes Dessin mais ces réponses ne sont pas exhaustives, c'est à l'adulte de juger si la réponse est bonne.

Si la réponse est correcte, le joueur gagne la carte Mission sinon, remettez-la en dessous de la pile des petites cartes Mission.

Exemple



MONSIEUR MADAME...

Cartes à prendre pour les jeux 2 et 3 :



Cartes Famille

JEU 2 : COULEUR

But du jeu

Le premier joueur qui n'a plus de cartes en main remporte la partie.

Mise en place du jeu

Prenez uniquement les 42 cartes Famille avec un dos bleu. Mélangez-les puis distribuez en 6 à chaque joueur. Placez les cartes restantes dans une pile qui sera la pioche pendant la partie.

Jouer

Le plus jeune commence. Pendant son tour, soit il se défasse de 2 cartes de la même couleur en début de tour, soit il tire une carte dans la pioche s'il n'a pas de double de la même couleur.

Constituez une nouvelle pioche avec les cartes défaussées après les avoir mélangées s'il n'y a pas de gagnant avant la fin de la première pioche.

JEU 3 : JEU DE MÉMOIRE

But du jeu

Le joueur qui a le plus de cartes en main en fin de partie remporte le jeu. ➔

➔ Mise en place du jeu

Prenez uniquement les 42 cartes Famille.

À 2 joueurs, prenez 3 cartes des 7 couleurs soit 21 au total et disposez-les face visible sur 3 lignes de 7 cartes.

À 3 ou 4 joueurs, prenez 4 cartes par couleur soit 28 au total et disposez-les face visible sur 4 lignes de 7 cartes.

Après 1 minute d'observation, retournez toutes les cartes face cachée.

Jouer

Vous devez retrouver les paires, triples ou quadruples. Chaque joueur retourne 1 carte en début de tour.

Si le joueur pense savoir où se trouve 1, 2 ou 3 cartes de la même couleur, il peut tenter plusieurs essais.

- 1er essai :

Si vous trouvez une carte de la même couleur que celle retournée au début de votre tour, vous gagnez la carte et vous pouvez décider de vous arrêter là ou continuer à trouver la 3e carte de la même couleur. Si vous arrêtez après votre 1ère carte trouvée ou si le joueur se trompe sur le 1er essai, c'est alors au joueur situé à sa droite de faire son tour.

- 2e essai :

Si vous trouvez la 3e carte de la même couleur que les 2 premières cartes retournées, vous gagnez alors ces 3 cartes et vous pouvez décider de vous arrêter là ou continuer à trouver la 4e carte si vous jouez à 3 ou 4 joueurs seulement.

Si vous arrêtez après votre 2ème carte trouvée ou si le joueur se trompe sur le 2ème essai, c'est alors au joueur situé à sa droite de faire son tour.

- 3e essai (à 3 ou 4 joueurs seulement) :

Si vous trouvez la 4e carte de la même couleur que les 3 premières cartes retournées, vous gagnez alors ces 4 cartes et c'est alors au tour de votre voisin de droite. Si le joueur se trompe sur son 3ème essai, c'est alors au joueur situé à sa droite de faire son tour. Le joueur conserve quand même ses 3 cartes.