

Le jeu comprend 5 séries de cartes. Chaque série a une couleur différente au dos :



x15



x21



x21



x23



x27

Pour chaque série, il y a pour chaque carte une carte qui commence par la même syllabe, et une carte qui finit par la même syllabe.



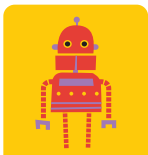
corbeille

[kɔʁbɛi]



corbeau

[kɔʁbo]



robot

[ʁɔbo]



Rami (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Avoir trois paires de mots.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur ou plus. Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche des cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

Déroulement : Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. À son tour le joueur :

- Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.
- Rejette une carte de son jeu sur le tas faces visibles.

Fin du jeu : Quand un joueur a dans son jeu trois paires de cartes commençant ou terminant par la même syllabe, il dit "rami" et gagne.

Rime rapide (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur et les poser sur la table faces visibles (on doit toutes les voir). Désigner un joueur pour faire l'annonce au premier tour.

Déroulement : À chaque tour, le joueur qui fait l'annonce énonce le nom d'une carte de son choix sur la table. Les autres joueurs cherchent alors la carte qui rime avec elle. Le premier qui l'a trouvée emporte les deux cartes, les met à côté de lui et fait l'annonce au tour suivant.

Fin du jeu : Le gagnant est celui qui a gagné le plus de cartes à la fin.

Variante : Gagner les paires de cartes commençant par la même syllabe.

Bazar (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes de deux couleurs. Distribuer 4 cartes à chaque joueur, qui les dispose faces visibles devant lui. Poser les autres cartes sur la table faces cachées (on doit toutes les voir).

Déroulement : On joue chacun son tour. À son tour, le joueur pioche une carte de son choix sur la table et la met dans son jeu face visible.

S'il peut faire une rime, il la montre, met de côté les deux cartes et pioche une carte pour avoir 4 cartes dans son jeu. Sinon, il nomme et pose une de ses cartes sur la table face cachée.

Fin du jeu : Celui qui a le plus de cartes a gagné.

Variante : Gagner les paires de cartes commençant par la même syllabe.