

Number-speed

Règle

Matériel :

- Les cartes du jeu
- Un totem : tube de colle ou autre...

Nombre de joueurs : 4 ou 5.

But : Ne plus avoir de cartes dans sa main.

Préparation de la partie :

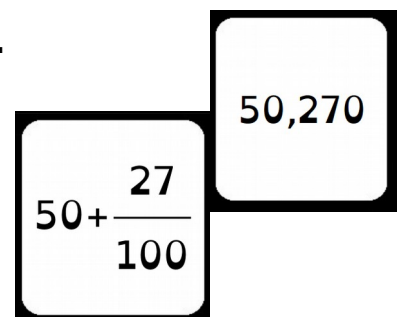
Distribuer toutes les cartes à tous les joueurs face cachée. Le totem est posé au centre de la table.

Chaque joueur a donc une pile de cartes retournées (face cachée) qu'on appellera « la réserve »

Tour de jeu :

Chaque joueur, à tour de rôle, retourne une carte et la dépose devant soi, face découverte. La carte doit être retournée vers l'extérieur afin que les autres joueurs puissent la voir en premier. Il y a donc deux piles devant chaque joueur. La pile de cartes retournées qui s'appelle « le tribut » et la réserve.

Le DUEL : Il y a DUEL entre les joueurs lorsque deux cartes visibles désignent le même nombre.



Dès qu'il y a duel entre deux joueurs, ils doivent saisir le totem le plus vite possible (la main qui saisit le totem est la même qui retourne les cartes). Le premier joueur qui le saisit, a gagné le duel.

Le joueur perdant récupère les cartes de son propre tribut et du tribut du joueur gagnant et les remet dans sa réserve.

Le joueur perdant reprend ensuite la partie en retournant une carte et le tour continue.

Dès qu'un joueur a vidé sa réserve alors il a gagné.



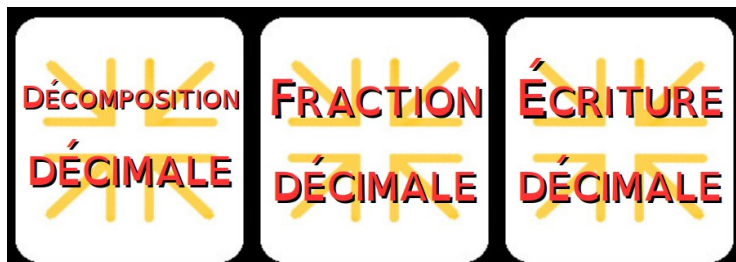
Si le totem a été saisi par erreur alors la personne fautive récupère tous les tributs dont le sien.

CARTES SPÉCIALES :



Les règles changent. Le duel n'a lieu que si l'écriture des nombres est la même.

Ces règles s'appliquent exclusivement tant que la carte est visible (non recouverte).



Le totem doit être saisi par n'importe qui à partir du moment où une carte visible montre un nombre écrit en

décomposition décimale, fraction décimale ou écriture décimale.

Il mettra son « tribut » sous le totem. Au prochain duel, ces cartes iront dans la réserve du perdant.

Ces règles s'appliquent tant que la carte est visible (non recouverte).