



C'EST PARTI !

1. Imprimez ce PDF
2. Préparez vos ciseaux et vos crayons de couleurs
Allez... dépêche-toi l'imprimante !
3. Assurez-vous de bien colorier les mots de la même couleur que leurs contours. Même si le mot écrit est « JAUNE », il faut parfois le colorier en Bleu ou en rouge ou... **Psst ! Vous pouvez dépasser, on ne le dira pas !**
4. Vous pouvez colorier les taches de toutes les couleurs que vous voulez, c'est pour faire joli.
5. OK, dernière étape avant de passer aux choses sérieuses. Coupez les cartes Gare au coupures !!! ça va rajouter des taches rouges !

3, 2, 1, ...GO! Associez les couleurs aux mots ou les mots aux couleurs ou les couleurs aux couleurs ou les mots aux mots ! Allez, c'est parti pour devenir cinglé !

DÉROULEMENT

L'objectif est de se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes. Mélanger et distribuer toutes les cartes. Chaque joueur a sa pioche devant lui et 3 cartes en main. Dès que le donneur retourne au centre de la table la première carte de sa pioche, les joueurs posent une des cartes de leur main selon ces possibilités (1).

RÈGLES DE BASE

Distribuer toutes les cartes entre les joueurs, faces cachées. Chaque joueur prend trois cartes en main, le reste des cartes constitue leur propre pioche.

Dès que le donneur retourne la dernière carte, tout le monde peut jouer.

Il n'y a pas d'ordre des tours ; n'importe qui peut jouer une carte à n'importe quel moment en suivant les règles ci-dessus. Si vous ne pouvez pas jouer, tirez une carte de votre pioche. Si vous ne pouvez toujours pas jouer, continuez à piocher jusqu'à ce que vous le puissiez.

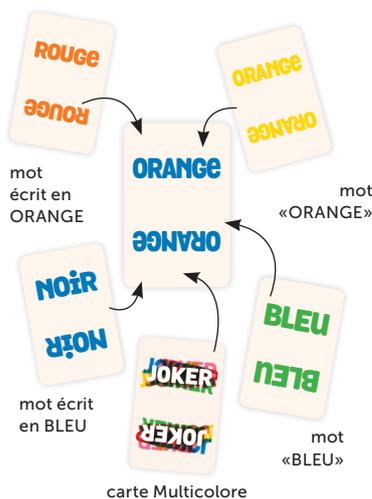
Le premier joueur qui n'a plus de cartes dans sa main ou sa pioche est le gagnant. Lorsque vous jouez le Joker (carte multicolore), annoncez la couleur que vous voulez jouer ensuite.

VARIANTE POUR DÉBUTANTS

Au lieu de jouer simultanément les joueurs joueront chacun leur tour.

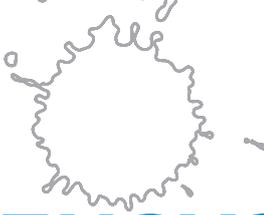
À votre tour, jouez une carte de votre main sur la pile centrale, puis tirez-en une de votre pioche. Si vous ne pouvez pas jouer de carte, il suffit d'en piocher une et le jeu passe au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous avez plus de trois cartes en main à votre tour, jouez-en une mais ne piochez pas. Le premier joueur qui n'a plus de carte dans sa main ou sa pioche est le gagnant.

(1) Carte posée :
ORANGE (couleur bleue)



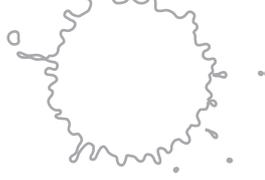


JAUNE



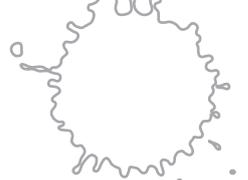
JAUNE

ROUGE



ROUGE

VERT



VERT

ORANGE



ORANGE

ROSE



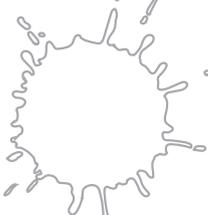
ROSE

NOIR



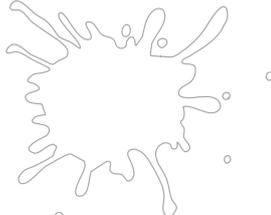
NOIR

BLEU



BLEU

ROUGE



ROUGE

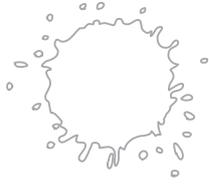
VERT



VERT

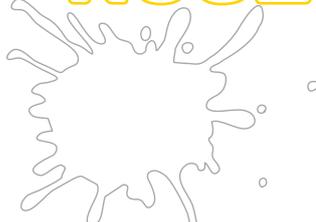


ORANGE



ORANGE

ROSE



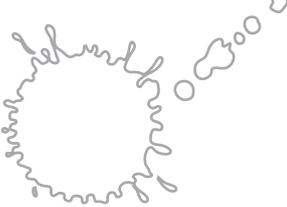
ROSE

NOIR



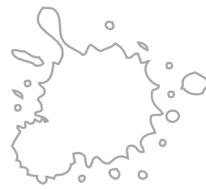
NOIR

BLEU



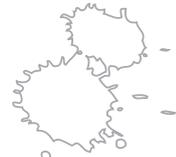
BLEU

JAUNE



JAUNE

VERT



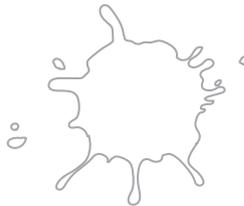
VERT

ORANGE



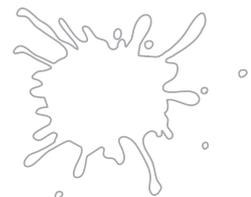
ORANGE

ROSE



ROSE

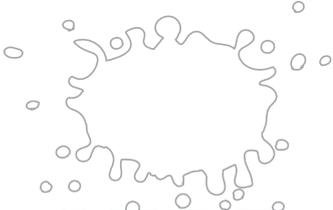
NOIR



NOIR

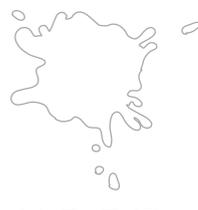


BLEU



BLEU

JAUNE



JAUNE

ROUGE



ROUGE

ORANGE



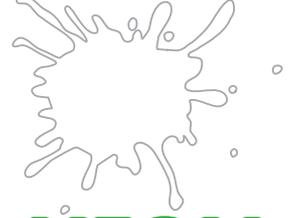
ORANGE

ROSE



ROSE

NOIR



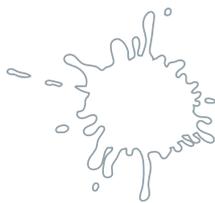
NOIR

BLEU



BLEU

JAUNE



JAUNE

ROUGE



ROUGE



VERT



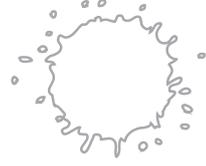
VERT

NOIR



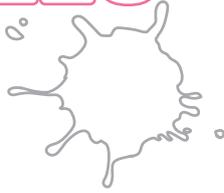
NOIR

ROSE



ROSE

BLEU



BLEU

JAUNE



JAUNE

ROUGE



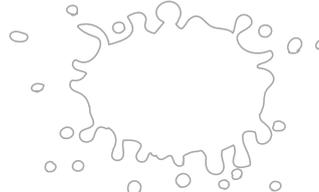
ROUGE

VERT



VERT

ORANGE



ORANGE

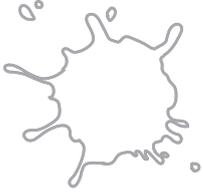
NOIR



NOIR



BLEU



BLEU

JAUNE



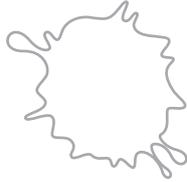
JAUNE

ROUGE



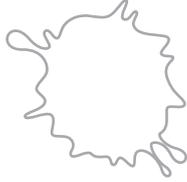
ROUGE

VERT



VERT

ORANGE



ORANGE

ROSE



ROSE

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER