

# Règles du Jeu

Adultes et enfants à partir de 4 ans. Excellente initiation à la lecture pour des non-lecteurs.

## Composition du jeu :

- 24 paires de cartes identiques (premier niveau de jeu).
- 24 cartes complémentaires, repérables à leur dos, qui diffère de celui du jeu de base (deuxième niveau de jeu).

*D'autres extensions peuvent être acquises au fur et à mesure des progrès des joueurs.*

- Un tableau d'identification des langues présentées sur les cartes de base, pour des utilisations diverses.

## Objectif :

Apprendre à reconnaître aisément, au premier coup d'œil, les langues représentées sur les cartes par un même texte dans ses différentes traductions : deux courts fragments du chapitre XXI du petit Prince d'Antoine de Saint-Exupéry.

## Règles générales :

Le premier jeu, niveau 1, permet de jouer à plusieurs jeux classiques, où il s'agit pour les joueurs d'apparier deux cartes identiques. Nous vous en proposons ici quatre parmi les plus populaires.

Le niveau 2 présente une simple variante des premiers. Les deux cartes représentant une même langue ne sont pas identiques mais complémentaires, ce qui corse un peu le jeu d'observation.

### - Jeu du memory.

2 joueurs et plus.

Les cartes sont étalées retournées sur la table. Chaque joueur à son tour en retourne deux en veillant à ne pas les déplacer, et laisse le temps aux autres joueurs de bien les voir. S'il s'agit d'une paire, il la remporte et tente à nouveau sa chance. Sinon, il repose les deux cartes à leur place initiale et le joueur suivant prend son tour. Le jeu consiste à mémoriser les emplacements des cartes déjà retournées pour faire des paires au fur et à mesure de la partie.

### - Jeu de la bataille (ou jeu des paires)

2 à 6 joueurs

De deux à 5 : on joue avec une pioche. Distribuer 8 cartes par personne (7 à 4, 6 à 5) et poser le reste à l'envers sur la table. C'est la pioche. Un premier joueur pose une carte sur la table. Si l'autre (ou un des autres) possède la deuxième carte, il fait la paire et joue à son tour. S'il ne l'a pas, le second pioche, et le premier rejoue. S'il y a plus de deux joueurs, le troisième pioche, et ainsi de suite jusqu'au premier qui, si personne n'a fait la paire, reprend sa carte et rejoue.

À 6, toutes les cartes sont distribuées. Pas de pioche.

### - Jeu du Mistigri

3 à 5 joueurs, et 24 cartes

Pour 3 joueurs, prendre 14 paires de cartes (9 cartes par joueur) ou 17 (11 cartes par joueur). Pour 4 joueurs, prendre 19 paires de cartes (9 cartes par joueur) ou 23 (11 cartes par joueur). Pour 5 joueurs, prendre 23 paires de cartes (9 cartes par joueur).

Bien battre les cartes. Ôter l'une des cartes du jeu et l'exposer. Une paire se trouve ainsi dépariée. La carte restée seule est le Mistigri. Le jeu consiste à ne pas avoir le Mistigri en main à la fin de la partie.

Distribuer 9 (ou 11) cartes par joueur. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un premier joueur distribue les cartes.

Chacun commence par exposer les paires qu'il a pu faire dans son jeu de départ.

Le deuxième joueur présente alors le dos de ses cartes au troisième. Celui-ci tire une carte au sort et voit si la carte ainsi pêchée lui permet de réaliser une nouvelle paire, qu'il expose. Ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes.

### - Extensions-variantes

- une extension de 20 paires de cartes identiques, sur le thème des alphabets, combinable avec le jeu de base.