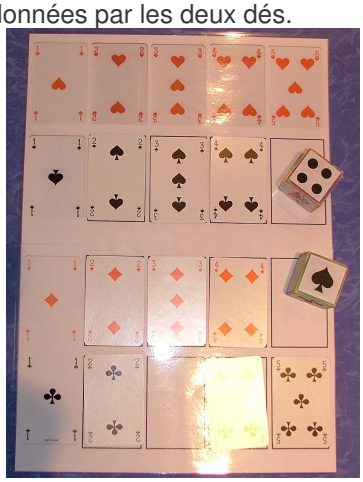
CarteDé

OBJECTIF
Connaître les cartes à jouer et leur valeur de 1 à 5.
Apprendre à utiliser un joker.
RÈGLE DU JEU
Les cartes à jouer étant classées par couleur et rangées par valeur sur le plan de jeu, le but est d'en ramasser le plus possible en tenant compte des indications données par les deux dés.



• Placer les cartes du jeu de cartes sur le plan en suivant les indications données par les dessins.
• Chaque joueur lance à son tour les deux dés et prend la carte correspondant en valeur et en couleur.
• Le joker du dé des constellations a pour valeur celle qu'on veut bien lui attribuer entre 1 et 5.
• Le joker du dé des couleurs a pour valeur la couleur qu'on veut lui donner, coeur, carreau, pique ou trèfle.
• La face neutre du dé des couleurs empêche de prendre une carte.
• En fin de partie, les deux joueurs comparent leurs cartes pour savoir qui en a le plus ; ils peuvent faire une comparaison terme à terme.

DÉROULEMENT DU JEU
Les deux joueurs se mettent du même côté du plan de jeu.
• Il faut sortir du jeu de 52 cartes celles dont on a besoin et les placer sur le jeu dans l'ordre indiqué de valeurs croissantes et en tenant compte de la couleur donnée par la première carte de chaque rangée.
Le premier joueur lance les deux dés qui se retournent sur « 5 et trèfle ».
Il prend la carte « 5 de trèfle » et la pose à côté de lui.
Le deuxième joueur lance les dés et fait joker et pique.
Il peut prendre le pique qu'il désire ou dont il a besoin.
Étant en début de jeu il prend n'importe quel pique, par exemple le 3.
Le premier joueur relance les dés et obtient 5 et joker.
Il peut donc prendre n'importe quelle carte ayant comme valeur 5.
Il a déjà le 5 de trèfle, il prend le 5 de coeur.

•Le deuxième joueur joue de nouveau et fait 2 et face neutre.
Il passe son tour.

Le premier rejoue, les dés se retournent sur
3 et pique.
Cette carte étant déjà prise et en possession de l'autre joueur, il ne peut ramasser de carte.

• La partie se termine quand il n'y a plus aucune carte sur le plan de jeu ; il faut alors comparer les résultats des deux joueurs.
Pour faciliter la correspondance terme à terme, il est bon qu'un des joueurs pose toutes ses cartes à l'envers ; sur chaque carte à l'envers, l'autre joueur en pose une à l'endroit ; il est facile de voir qui en a le plus.