

# SPEED PALU

## BUT DU JEU

Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes a gagné.

Les cartes sont distribuées équitablement entre tous les joueurs. Le totem est placé au milieu de la table.

Les joueurs ont les cartes face cachée devant eux. Ils les retournent unes à unes, chacun leur tour, pour former une pile de cartes.

## DUELS

Lorsque deux joueurs ont retourné sur la table une carte représentant un risque et une protection correspondante (voir l'association ci-dessous), le premier des deux qui s'empare du totem gagne le duel. Le perdant récupère les cartes retournées de son adversaire, ainsi que les siennes. Ensuite, il recommence à jouer.

Si un joueur attrape le totem par erreur ou le fait tomber, il ramasse toutes les cartes retournées sur la table.

## LES FAMILLES DE CARTES

Risques / Protections / Cartes pièges



fenêtre ouverte



moustiquaire



filet de pêche



toile d'araignée



personne non couverte le soir



personne habillée le soir



personne non habillée la journée



fièvre



médecin (stéthoscope)



serpent



eau croupie



se débarrasser de l'eau croupie



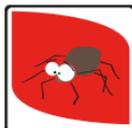
soupe de légumes

## CARTE MOUSTIQUE

---

Lorsque la carte moustique est retournée sur la table, tous les joueurs doivent poser la main sur le totem pour "écraser" le moustique. Celui qui gagne pose sa pile de cartes découvertes au « pot » sous le totem. Ce « pot » sera pour le prochain perdant. C'est ensuite à ce même joueur de rejouer.

Moustique / Cartes pièges



## CARTE «PRÉVENIR C'EST GUÉRIR!»

---

Lorsque la carte «prévenir c'est guérir!» est retournée, tous les joueurs doivent attraper le totem. Celui qui gagne pose sa pile de cartes découvertes au « pot » sous le totem. Ce « pot » sera pour le prochain perdant. C'est ensuite à ce même joueur de rejouer.



## CARTE «CHANGEMENT DE SENS»

---

Lorsque cette carte est retournée sur la table, le jeu change de sens, jusqu'à la prochaine carte changement de sens retournée.



## CARTE 1-2-3

---

Lorsque la carte «1-2-3» est retournée, tout le monde doit retourner une carte simultanément après avoir compté jusqu'à 3.



---

Charlotte Debrenne  
Clara Hardy  
Nolwenn Maudet  
Thomas Thibault

Cette oeuvre est mise à disposition sous  
les termes de la licence CC BY-SA 3.0 FR

