

Un jeu de Julien Sentis  
Pour 2 à 8 joueurs  
À partir de 6 ans - Durée : 10 minutes  
Illustrations : Charlotte Bey

### MATÉRIEL

100 cartes, réparties en 10 catégories (voir fin de règles)  
de 10 cartes chacune.  
10 Cartes d'Aide de Jeu résumant en détail chaque catégorie.

### Mot de l'auteur

« Je tiens à remercier toutes les personnes  
qui ont testé le jeu et, notamment, ma femme  
et mes enfants, la famille Bacquey,  
ainsi que Corinne Foulard et Mathilde Saire. »

### CONSEIL :

Pour les plus petits, jouez avec moins de 10  
catégories pour rendre la partie plus facile  
(de 4 à 8 catégories au choix).

1

### BUT DU JEU

Identifier le plus rapidement possible  
des cartes de la même catégorie pour  
gagner le plus de points.



Catégorie Plantes



Catégorie Gâteaux



Catégorie Musique

### PRÉPARATION DU JEU

Les cartes sont mélangées et réparties faces cachées  
équitablement entre les joueurs pour former leur pioche.  
Les cartes restantes retournent dans la boîte.

Joueur 1



Joueur 2



Joueur 3



Joueur 4

Exemple de mise en place d'une  
partie à 4 joueurs.

2

### DÉROULEMENT DU JEU

#### 1. RÉVÉLATION DE CARTES

Les joueurs comptent jusqu'à 3 puis retournent en  
même temps la première carte de leur pioche au centre  
de la table (à 2 joueurs, chaque joueur constitue 2  
pioches et retourne 2 cartes en même temps).

Joueur 1



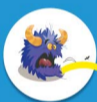
Joueur 2



3



Joueur 4



Joueur 3

#### 2. FOUILLE VISUELLE

Tous en même temps, les joueurs cherchent  
frénétiquement à identifier deux images ou plus  
appartenant à une même catégorie. Lorsqu'un joueur  
trouve des images d'une même catégorie, il l'énonce  
à voix haute (*ou crie*) et montre les cartes concernées.  
S'il a raison, il remporte toutes ces cartes. S'il s'est  
trompé, il doit se taire jusqu'au prochain tour.

Joueur 1



Joueur 2



4



Joueur 4

FRUITS!

Il est tout à fait possible qu'un ou plusieurs  
joueurs identifient plusieurs catégories à la suite.  
Ne vous arrêtez donc jamais de bien observer les  
cartes en jeu. Très régulièrement les catégories  
s'enchaîneront en cascade.

### REMARQUE

Seul le fait d'annoncer à voix haute la bonne catégorie  
validera le gain des cartes concernées.  
Le fait de les toucher ne suffit pas.

### CAS PARTICULIER

Quand plusieurs joueurs prononcent en même temps  
le nom d'une catégorie, ils se partagent les cartes.  
Les cartes supplémentaires sont défaussées.

Exemple: si 2 joueurs trouvent en même temps  
3 cartes d'une même catégorie. Ils gagnent  
chacun une carte et la dernière  
est défaussée.

5

### 3. RENOUVELLEMENT DES CARTES

Les cartes n'ayant pas de catégorie commune restent au centre de la table. Un nouveau tour commence, les joueurs comptent à nouveau jusqu'à 3 et retournent simultanément une carte de leur pioche à côté de celles déjà en jeu.



6

### FIN DE PARTIE

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, le joueur qui a amassé le plus de cartes remporte la partie. En cas d'égalité, les ex æquo se partagent la victoire.

### VARIANTES

#### 1. LA CASCADE

Chaque joueur a 2 tas de cartes, faces cachées, devant lui. Chaque joueur retourne, en même temps, ses 2 cartes. On cherche, comme dans le jeu de base, les cartes de catégorie commune. En revanche, lorsqu'on rajoute des cartes, on les place sur les précédentes (*en les recouvrant*). Quand des cartes sont gagnées et qu'elles sont retirées du jeu, les cartes dévoilées peuvent aussi être remportées provoquant une réaction en chaîne.

7

#### 2. LE FOUTOIR

Chaque joueur choisit une catégorie différente. Toutes les cartes sont étalées en vrac sur la table, faces visibles. Le but du jeu est de constituer devant soi une collection complète (10 cartes) de la catégorie choisie, le plus vite possible. Au top départ, les joueurs s'emparent rapidement (*et en même temps*) des cartes correspondant à leur catégorie. Le premier joueur ayant réuni les 10 cartes de sa catégorie est déclaré vainqueur.

#### 3. LE FOUTOIR DES PROS

Toutes les cartes sont étalées, en vrac, faces visibles sur la table. Le but du jeu est de constituer le plus vite possible devant soi une collection de 10 cartes, chacune appartenant à une catégorie différente. Au top départ, les joueurs s'emparent rapidement (*et en même temps*) d'une carte par catégorie. Le premier joueur ayant réuni 10 cartes (1 par catégorie) est déclaré vainqueur.

D'autres variantes sur  
[ferti-games.com](http://ferti-games.com)

8

ANIMAUX  
BIJOUX  
BONBONS  
FRUITS  
GÂTEAUX  
MONSTRES  
MONUMENTS  
MUSIQUE  
PLANTES  
VÉHICULES

© 2015 Ferti. All rights reserved. v1.0  
[ferti@orange.fr](mailto:ferti@orange.fr)



LES RÈGLES

