

Règle 1 : Bouchon.

Joueurs : 3 à 5.

Préparation :

Chacun reçoit une carte.

Un bouchon est placé au centre de la table.

Les cartes restantes sont posées en un paquet au centre de la table, faces cachées.

But : Gagner un maximum de paires.

Règlement :

Chacun à son tour retourne une carte du paquet.

Si un joueur voit une association entre sa carte et la carte retournée, il crie "Bouchon" et attrape le bouchon.

Il montre l'association. S'il a raison, il gagne la paire. Il la dépose sur la table devant lui et il pêche une nouvelle carte qu'il garde en main.

S'il s'est trompé, il rend la carte et la place près du paquet, face visible.

Il est suspendu de jeu et doit attendre qu'un autre joueur ait attrapé le bouchon avant de pouvoir rejouer.

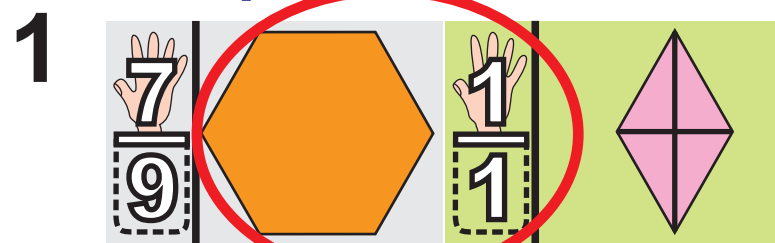
Le bouchon est toujours remplacé au centre de la table.

Souvent les cartes retournées une à une par les joueurs, chacun à leur tour, s'accumulent faces visibles avant que des associations deviennent possibles.

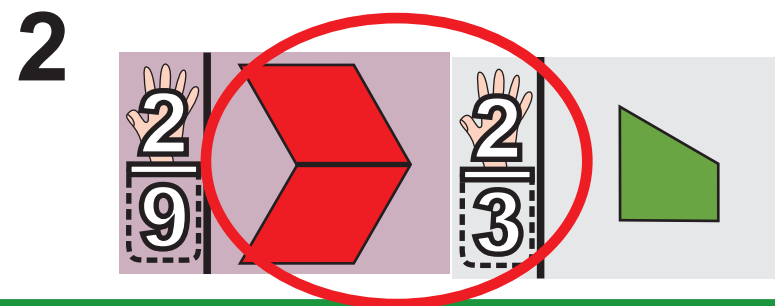
Deux associations sont autorisées :

- Entre la carte du joueur et une carte retournée.
- Entre 2 cartes retournées.

Exemples d'associations :



Associer le bloc fraction d'une carte et la fraction écrite d'une autre carte.



Règle 2 : Charivari.

Joueurs : 3 à 5.

Préparation :

Toutes les cartes sont étalées faces visibles sur la table.

But : Gagner un maximum de paires.

Règlement :

Tous les joueurs jouent en même temps.

C'est une course. Chacun tente d'assembler un maximum de paires.

Chaque joueur place devant lui les paires qu'il gagne.

Le jeu s'arrête lorsque plus aucune paire n'est réalisable.

Le gagnant est celui qui en a le plus, mais avant qu'il ne soit déclaré vainqueur, toutes ses paires sont vérifiées par les autres joueurs. A la moindre erreur, il est éliminé.

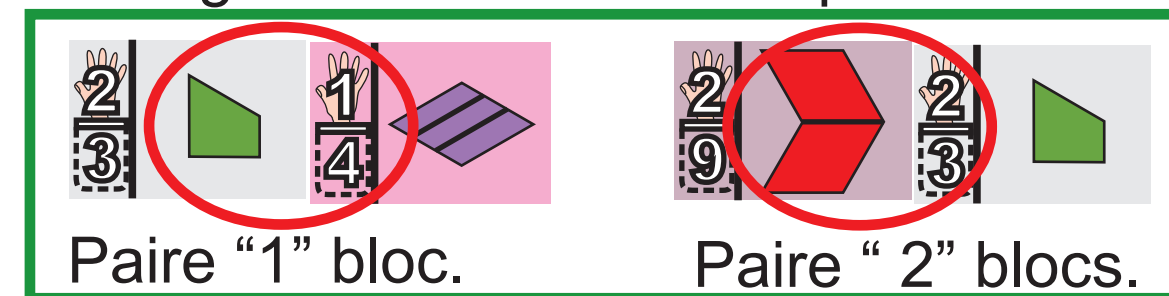
Le vainqueur en définitive est celui qui a le plus de paires sans avoir commis aucune erreur.

Variantes :

-Charivari de "1". Gagner un maximum de paires "1" bloc.

Les autres paires ne sont alors pas valables.

-Charivari de "1 et 2". Gagner un maximum de paires "1 ou 2" blocs.



Règle 3 : Réussite.

Joueurs : 1 à 3.

Coopérer pour associer toutes les cartes l'une derrière l'autre.

Règle 4 : Règle traditionnelle des Dominos.