



# SONODINGO

2 à 8 joueurs

## Présentation du jeu

Chaque carte mot comprend une illustration, l'orthographe et la prononciation du mot (alphabet phonétique international).

Les cartes sont réparties en cinq séries, reconnaissables au dos des cartes.

Chaque carte comporte une fleur à gauche et une fleur à droite qui permettent de vérifier respectivement si la première ou la dernière syllabe de deux mots sont identiques. Dans ce cas, les fleurs ont la même couleur.



hérisson

[eRISɔ̃]



*Le jeu comprend 5 séries de cartes. Chaque série a une couleur différente au dos :*



x15



x21



x21

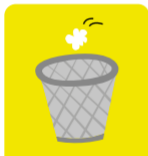


x23



x27

*Pour chaque série,* il y a pour chaque carte une carte qui commence par la même syllabe, et une carte qui finit par la même syllabe.



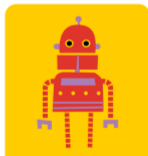
corbeille

[kɔʁbɛj]



corbeau

[kɔʁbo]



robot

[ʁɔbɔ]



# Bataille (2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Gagner le plus de cartes possible.

**Préparation :** Prendre toutes les cartes d'une ou plusieurs couleur(s) et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

**Déroulement :** En même temps, chaque joueur pose sur la table une carte face visible (on doit voir toutes les cartes). Le premier qui trouve sur la table deux cartes commençant ou terminant par la même syllabe l'annonce, prend toutes les cartes et les met sous son tas.

**Fin du jeu :** On arrête dès qu'un des joueurs n'a plus de cartes. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

**Variante :** On joue chacun son tour. Seul celui dont c'est le tour peut annoncer un mot.

# Rami (2 à 4 joueurs)

**But du jeu :** Avoir trois paires de mots.

**Préparation :** Prendre toutes les cartes d'une couleur ou plus. Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche des cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

**Déroulement :** Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. À son tour le joueur :

- Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.
- Rejette une carte de son jeu sur le tas faces visibles.

**Fin du jeu :** Quand un joueur a dans son jeu trois paires de cartes commençant ou terminant par la même syllabe, il dit "rami" et gagne.

# Chenille (2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Se débarrasser le premier de toutes ses cartes.

**Préparation :** Sélectionner les cartes d'une ou deux couleur(s). Poser sur la table face visible deux cartes de chaque couleur. Distribuer les autres cartes aux joueurs.

**Déroulement :** Tout le monde joue en même temps. Chaque joueur peut poser une carte de son jeu sur une carte sur la table commençant ou terminant par la même syllabe.

**Fin du jeu :** Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes a gagné.

# Rime rapide (2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Gagner le plus de cartes possible.

**Préparation :** Prendre toutes les cartes d'une couleur et les poser sur la table faces visibles (on doit toutes les voir). Désigner un joueur pour faire l'annonce au premier tour.

**Déroulement :** À chaque tour, le joueur qui fait l'annonce énonce le nom d'une carte de son choix sur la table. Les autres joueurs cherchent alors la carte qui rime avec elle. Le premier qui l'a trouvée emporte les deux cartes, les met à côté de lui et fait l'annonce au tour suivant.

**Fin du jeu :** Le gagnant est celui qui a gagné le plus de cartes à la fin.

**Variante :** Gagner les paires de cartes commençant par la même syllabe.

# Mistigri (2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Ne pas avoir le mistigri à la fin.

**Préparation :** Sélectionner les cartes d'une ou deux couleur(s). Distribuer les cartes aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes en main en éventail.

**Déroulement :** On joue chacun son tour. À son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite et la met dans son jeu. S'il le peut, il élimine de son jeu une paire de cartes finissant par la même syllabe.

**Fin du jeu :** Quand toutes les paires de cartes ont été déposées, il ne reste que le mistigri. Celui qui l'a perdu et les autres joueurs ont gagné.

**Variante :** Éliminer les paires de cartes commençant par la même syllabe.

# Bazar (2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Gagner le plus cartes possible.

**Préparation :** Prendre toutes les cartes de deux couleurs. Distribuer 4 cartes à chaque joueur, qui les dispose faces visibles devant lui. Poser les autres cartes sur la table faces cachées (on doit toutes les voir).

**Déroulement :** On joue chacun son tour. À son tour, le joueur pioche une carte de son choix sur la table et la met dans son jeu face visible.

S'il peut faire une rime, il la montre, met de côté les deux cartes et pioche une carte pour avoir 4 cartes dans son jeu. Sinon, il nomme et pose une de ses cartes sur la table face cachée.

**Fin du jeu :** Celui qui a le plus de cartes a gagné.

**Variante :** Gagner les paires de cartes commençant par la même syllabe.