

Tam Tam Chrono

Tam Tam Chrono, c'est 31 mots et leurs 31 illustrations répartis sur 62 cartes. Entre 2 cartes, il y a toujours une paire commune (paire mot-image, mot-mot ou image-image) !

Le but des différents jeux proposés est de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes.



Perlimpinpin ! : Quand un joueur soupçonne son adversaire d'avoir fait une erreur (volontaire ou non), il dit « Perlimpinpin ! ». La partie se met en pause le temps de vérifier la paire. Si l'erreur est avérée, le joueur l'ayant commise doit rendre ou reprendre la (les) carte(s).

Ex-aequo : quand deux joueurs nomment une paire en même temps, c'est le premier qui la montre (un doigt sur chaque carte) qui l'emporte.

Variante Super Max : tous les jeux proposés peuvent se jouer avec les cartes-mots seulement !



Installation : Ces jeux se jouent côte-à-côte...
avec ou sans sablier !

Ils peuvent aussi se jouer par manches à 3 ou 4 joueurs avec un joueur « Maître du Temps » et arbitre.



jeu du Flip-Flap



But du jeu : Se débarrasser le plus vite possible de ses cartes

Préparation :

Mélanger et distribuer les cartes : 30 cartes par joueur pour un jeu à 2, 20 cartes par joueur pour un jeu à 3.

Disposer ensuite une carte face cachée au centre de la table. La carte restante est mise de côté. Chaque joueur fait une pile avec ses cartes devant lui face cachée. Il prend les deux premières cartes dans les mains.

Déroulement :

Au « TOP », un joueur retourne la carte du centre et l'autre retourne le sablier. Chaque joueur doit alors être le plus rapide et rechercher une paire (image-mot, image-image ou mot-mot) entre l'une de ses deux cartes et la carte du centre.

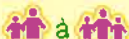


Quand il a trouvé, il nomme la paire et pose sa carte sur la carte du centre. Il reprend ensuite une carte de sa pile (un joueur ne doit jamais avoir plus de deux cartes en main). Quand deux joueurs énoncent une paire en même temps, c'est celui qui est le plus rapide à poser sa carte sur la carte au centre qui l'emporte.

Perlimpinpin ! : Le joueur ayant commis « l'erreur » reprend la carte posée ainsi que la précédente (pénalité). Il place ces 2 cartes sous sa pile.

Fin de partie : Quand le temps est écoulé, on dit « STOP ». Le gagnant est le joueur qui a le moins de cartes.

jeu de la sardine



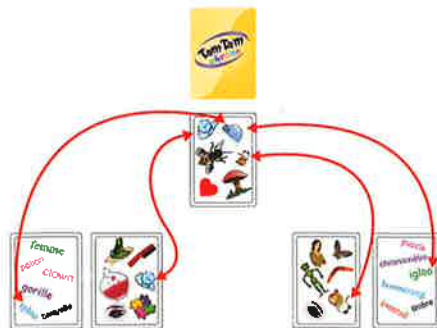
But du jeu : Avoir le plus de cartes possible à la fin du jeu

Préparation :

Distribuer 2 cartes à chaque joueur (une carte-images et une carte-mots). Chacun les place devant lui, face cachée. Le reste des cartes est mélangé et placé en pile au centre de la table.

Déroulement :

Chaque joueur retourne ses cartes et les observe. Au « TOP » un joueur retourne la 1ère carte de la pile du centre et l'autre joueur retourne le sablier. Chaque joueur doit être le plus rapide, il cherche une paire (image-mot, image-image ou mot-mot) existante entre l'une de ses cartes et la carte qui vient d'être retournée.

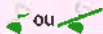


Quand il a trouvé, il nomme la paire et la montre. Il remporte alors la carte du centre et la place sur la carte avec laquelle la paire a été faite. L'autre joueur retourne alors la carte suivante.

Perlimpinpin ! : le joueur ayant commis « l'erreur » rend la carte au centre ainsi que la 1ère carte de son autre pile. Il les place sous la pile centrale.

Fin de partie : Quand le temps est écoulé, on dit «STOP». Le joueur qui a le plus de cartes a gagné

jeu de la riflette



But du jeu : Avoir le plus de points possible à la fin du jeu

Préparation :

Constituer deux piles de cartes, l'une pour les cartes-images, l'autre pour les cartes-mots. Mélanger et placer chaque pile face cachée devant les joueurs. Le plus jeune choisit une pile.

Déroulement :

Un des joueurs retourne le sablier et dit «TOP». Chaque joueur prend alors la première carte de sa pile et la pose face visible sur la table.

Chacun cherche la paire mot-image existante entre les 2 cartes. Il doit être le plus rapide. Le joueur qui la trouve, la nomme et la montre. Il gagne les deux cartes qu'il met de côté.



Si les deux joueurs ont nommé et montré la paire en même temps, il y a « **riflette** ». Chaque joueur pose une carte face cachée puis une carte face visible en même temps. C'est celui qui trouve la paire (la nomme et la montre en premier) qui remporte toutes les cartes.

« Tam Tam » :

Chaque carte a une carte miroir où les 6 mots correspondent aux 6 images.

Il y a une concordance parfaite de 6 paires.

Quand ce cas de figure apparaît, le premier joueur qui s'en aperçoit dit « Tam Tam », il remporte les cartes. Celles-ci valent 3 points chacune. C'est le bonus Tam Tam !

Fin de partie :

Le jeu s'arrête quand le temps est écoulé. On dit « STOP ». Chaque joueur compte les points : 1 point par carte, 3 pour chaque carte Tam Tam. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

abeille

aiguille

balayette

boomerang

champignon

chronomètre

cigogne

clown

cœur

doigt

éventail

femme

feuille

glaçon

gorille

grenouille

igloo

labyrinthe

martien

œil

oignon

orteil

papillon

parfum

peigne

potion

puzzle

poêle

timbre

xylophone

