

## Règle du jeu :

Chaque joueur lance le dé et celui qui a le plus petit nombre devient l'animateur du jeu au premier tour. Il distribue à chaque joueur, et à lui-même, sept cartes jaunes, faces cachées. Les joueurs peuvent ensuite regarder leurs cartes sans les montrer aux autres. L'animateur du jeu ne regarde pas les siennes.

L'animateur du jeu pioche une carte bleue, il la lit à haute voix et la pose, face visible, au centre de la table

Chaque joueur choisit parmi ses cartes jaunes celle dont le mot est le plus proche, pour lui, du mot de la carte posée par l'animateur du jeu. Par exemple : avec la carte bleue « Activités/Loisirs », un enfant pourrait mettre : « Heureux », « Reposant », « Aimer », ou encore « Créatif », un autre enfant pourrait mettre « Ennuyeux » ou « Inutile », etc...

Après avoir choisi, les joueurs posent leur carte, face cachée, sur la table. L'animateur du jeu les mélange avant de les retourner, de façon à ne pas savoir à qui elles appartiennent. Puis il les lit à haute voix et sélectionne celle qui, selon lui, correspond le mieux à la description de la carte bleue. Les autres joueurs argumentent face à son choix, puis l'animateur du jeu justifie le sien. Le joueur qui a posé la carte choisie remporte la carte bleue.

Le joueur placé à sa gauche devient l'animateur du jeu. Chacun reçoit une carte pour compléter son jeu (7 cartes) sauf l'animateur du tour précédent qui a déjà ses sept (7) cartes. Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a gagné trois (3) cartes bleues.