



Secoury

ET LES GESTES QUI SAUVENT

- Liste des familles -



PRODUITS DANGEREUX



TROUSSE DE SECOURS



DANGERS À LA MAISON



DANGERS DU JARDIN



DANGERS EN VACANCES



DANGERS SUR LA ROUTE



GESTES QUI SAUVENT



Règle du jeu :

Distribuer 7 cartes par joueur et laisser une pioche (sauf à 6 joueurs), dos visible.

Le premier joueur réclame à l'un des autres joueurs une carte manquante pour compléter une de ses familles. Il appelle cette carte soit par son numéro, soit par le prénom du personnage.

Si le joueur sollicité possède cette carte, il doit la donner, pour autant que le demandeur réponde juste à la question posée. La réponse correcte est encadrée.

Le premier joueur redemande alors une autre carte au joueur de son choix.

S'il ne l'obtient pas, il prend la première carte de la pioche. S'il tire la carte qu'il vient de réclamer, il dit « bonne pioche » et continue de jouer.

Dans le cas contraire, il dit « mauvaise pioche ». C'est alors au tour du dernier joueur interrogé de prendre la parole, et ainsi de suite.

D'autre part, celui qui a dû donner ses cartes peut les reprendre à son tour de jeu, s'il répond juste à la question posée.

Un joueur n'est autorisé à demander les cartes d'une famille que s'il en possède au moins une dans son jeu.

Lorsqu'un joueur a réuni une famille complète, il doit la déposer devant lui en disant « famille ».

Le gagnant est celui qui a réuni le plus de familles.

Alternative de jeu :

Les joueurs peuvent décider de jouer sans avoir à répondre aux questions associées aux cartes.