

MINI TRAVEL STORI



x 60

F **But du jeu :** Se souvenir d'une histoire.

Règle du jeu :

Les cartes représentent des personnages, des animaux, des moyens de transport, des notions de temps, des objets... Elles servent à inventer des histoires absurdes.

Il n'y a pas de cartes « action » afin que les joueurs puissent laisser libre cours à leur imagination.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence, tire une carte, la regarde, la passe au joueur suivant puis commence l'histoire.

Chaque carte tirée correspond à la suite de l'histoire.

Exemple :

Le 1er joueur tire une moto et commence : « À moto... »

Le 2ème tire un aviateur et poursuit : « À moto, un aviateur ... »

Le 3ème tire un igloo et raconte : « A moto, un aviateur rentre dans son igloo... »

Et ainsi de suite...

Le joueur qui reçoit les cartes vérifie que le déroulement de l'histoire est correct. Un joueur qui se trompe dans le déroulement de l'histoire est éliminé.

Qui gagne ?

Le dernier à se souvenir correctement de l'histoire gagne la partie.