

SEL OU PIMENT?

5-99 ans

2-4 joueurs

74 cartes

Contenu :

66 cartes **Ingrédient**

4 cartes **Chaudron**

4 cartes **Sorcière**



But du jeu

Aide Sasha la Sorcière à préparer ses potions!

Ajoute un ingrédient dans le chaudron : le mot doit **commencer** ou **finir** par le **même son** que l'ingrédient ajouté avant lui.

Découverte des cartes

Avec votre enfant, **nommez les cartes** une à une pour être sûrs que vous entendez bien les mêmes sons. Demandez-lui de regrouper d'abord les mots qui **commencent par le même son** : chocolat, chantilly, chapeau, chou... Puis, les mots qui **finissent par le même son** : boa, matelas, tuba, rat, pyjama... Pour finir, triez les cartes selon le **nombre de syllabes** : une, deux ou trois.

Avant de jouer

- Mélangez bien les cartes et distribuez une **pioche personnelle** à chaque joueur (5 cartes pour la première partie, vous pourrez monter ensuite jusqu'à 10).

- Donnez encore **3 cartes** à chaque joueur qu'il pose face visible devant lui: c'est **sa « main »**.
- Posez les cartes restantes en **pioche** au milieu de la table et retournez la première carte à côté: c'est le **premier ingrédient** de la potion !

Mode 1: jeu chacun à son tour

Le plus jeune commence.

Il regarde si l'une de ses cartes **commence ou finit** comme **ce premier ingrédient**.

- **Si oui**: il nomme sa carte, la pose sur l'ingrédient puis regarde s'il peut encore poser une de ses 2 cartes restantes sur la précédente. Il peut ainsi se débarrasser de ses 3 cartes en un tour.

Pour finir, **il refait sa « main » à 3 cartes** depuis **sa pioche personnelle**.

Le tour passe au joueur assis à sa droite.

- **Si aucune carte de sa « main » ne peut être jouée**, le tour passe au joueur suivant.
- **Si aucun joueur ne peut poser de carte**, le 1er joueur retourne une nouvelle carte de **la pioche centrale**.

Mode 2: jeu simultané

Les règles sont identiques, sauf que les joueurs peuvent **poser des cartes en même temps**.

Attention! Ils ne peuvent poser qu'**une seule carte à la fois**, avec **1 seule main** et en la nommant.

Les joueurs refont leur « main » en permanence **pour avoir toujours 3 cartes**.

Les cartes « STOP »

Elles se posent **sur n'importe quelle carte**.

Quand un joueur en pose une, **tout le monde s'arrête de jouer** (en mode 1 ou mode 2).

CHAUDRON: le joueur dit « **le chaudron déborde!** »



puis **il démarre une nouvelle potion** en posant la carte de son choix. Si la carte Chaudron vient de la pioche, elle a le même effet: tout le monde s'arrête. Puis on tire la carte suivante de la pioche et le jeu reprend.



SEL: « **qui a du sel pour la Sorcière?** »

Chacun à son tour peut poser **une seule carte à 1 syllabe**.



PIMENT: « **qui a du piment pour la Sorcière?** »

Chacun à son tour peut poser **une seule carte à 2 syllabes**.

Puis la partie reprend normalement, avec le joueur à droite du dernier à avoir posé un ingrédient.

Fin de la partie

Le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa main et de sa pioche personnelle est le vainqueur.

© 2020 Diset - Développement Nathan

Un jeu créé par *Les Fées Hilarés* et illustré par Vincent Bergier

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.

réf. 31 552

