

Jeux du **POUNG**

ASSOCIATION ET LOGIQUE !

Dès
5 ans

5
min

2 à 4
joueurs

45
cartes

7 familles de 6 animaux identiques
3 cartes joker



BUT DU JEU :

Se débarrasser de toutes ses cartes en créant des triples (des séries de 3 cartes identiques) et en se servant habilement des jokers et du talon.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Distribuer 7 cartes à tous les joueurs. Le reste des cartes constituera la pioche.
- Pour pouvoir exposer (poser les cartes devant soi), il faut poser 3 cartes identiques. Un joker peut remplacer n'importe quel animal, et permet de créer un triple à partir d'une paire ou d'une carte seule (si l'on a 2 jokers).
- Lorsqu'un joueur a exposé son premier triple (fait à partir de jokers ou non), il peut poser une ou plusieurs cartes pour compléter les séries exposées sur la table, et ce à chaque fois que c'est à lui de jouer.
- Si le joueur ne peut pas exposer, il doit piocher une carte. Si celle-ci lui permet d'exposer, il peut l'utiliser tout de suite. Sinon, il doit rejeter une carte de son choix sur le talon.
- Si un joueur rejette une carte permettant à un autre joueur d'exposer ou de compléter une série, ce dernier peut crier « POUNG ! » (même si ce n'est pas son tour de jeu) et la prendre pour exposer.
- Un joueur peut s'emparer d'un joker s'il pose la carte que le joker devait remplacer. Il peut s'en servir tout de suite pour exposer, ou le garder dans son jeu.
- Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ait exposé toutes ses cartes.

FIN DE LA PARTIE :

Celui qui a exposé toutes ses cartes en premier a gagné la partie !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- ... on veut corser le jeu ? On attribue des pouvoirs aux cartes rejetées : la girafe permet de rejouer, l'éléphant peut bloquer le tour du joueur suivant...
- ... la pioche est finie ? On retourne le talon pour l'utiliser comme une pioche.