

DESCRIPTION DES CARTES



Les 15 cartes Dessine

Lorsque le CD le précise, le joueur dont c'est le tour tire une carte Dessine. Il doit faire deviner aux autres joueurs ce qu'il y a sur la carte Dessine en le dessinant. Il n'a pas le droit de parler. Un bloc-notes est à sa disposition.

Si'il réussit cette épreuve, le joueur dont c'est le tour gagne un trophée. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.



Les 25 cartes Son

Lorsque le CD le précise, le joueur dont c'est le tour tire une carte Son. Il doit faire deviner aux autres joueurs ce qu'il y a sur la carte Son en imitant le bruit de l'animal, de l'objet ou du personnage représenté.

Si'il réussit cette épreuve, le joueur dont c'est le tour gagne un trophée. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.



Les 25 cartes Mime

Lorsque le CD le précise, le joueur dont c'est le tour tire une carte Mime. Il doit faire deviner aux autres joueurs ce qu'il y a sur la carte Mime en le mimant (il n'a pas le droit de parler).

Si'il réussit cette épreuve, le joueur dont c'est le tour gagne un trophée. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Les L'audiolympiades



Le dé

Lorsque le CD le précise, le joueur dont c'est le tour lance le dé. Il a dix secondes pour trouver quelque chose de la couleur indiquée.

Les deux roues

La roue de gauche indique les unités et la roue de droite les dizaines. Les deux chiffres indiqués par les flèches forment un nombre (ex. : si la roue de gauche indique le 2 et la roue de droite le 3, le nombre composé est le 23).



Le nombre obtenu renvoie à la plage du CD correspondante. Le maître du jeu appelle alors cette plage.

Les trophées



Les joueurs gagnent un trophée chaque fois qu'ils réussissent une épreuve. Le premier joueur qui remporte cinq trophées a gagné.



Le bloc-notes

Il sert lors des épreuves Dessine.