

RÈGLE DU JEU

LA SPEED LINE

À partir de 8 ans

De 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : 20 minutes

Mélanger les cartes.

Poser toutes les cartes en pile, face cachée.

Aucune carte n'est distribuée aux joueurs.

Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour démarrer la partie, une première carte de la pioche est retournée et posée face visible sur la table.

Le joueur qui est le plus proche de l'âge de 8 ans est désigné meneur de jeu pour le premier tour.



Il tire une carte et la fait deviner au joueur placé à sa gauche. Il cache l'indication de la vitesse en pinçant la carte entre le pouce et l'index de manière à ce que tout le contenu de la carte soit visible sauf le chiffre de la vitesse.

Le joueur interrogé doit choisir parmi 3 possibilités :

1. Il pense que la vitesse de la carte est moins rapide que l'une des cartes présentes sur la *Speed Line*, il demande au meneur de la placer à gauche de cette carte.
2. Il pense que la vitesse de la carte est plus rapide que l'une des cartes présentes sur la *Speed Line*,

il demande au meneur de la placer à droite de cette carte.

3. Il pense que la vitesse de la carte est égale à l'une des cartes présentes sur la *Speed Line* il demande au meneur de la poser au-dessus de cette carte.

Si la réponse est correcte, la carte est posée sur la *Speed Line*. **Si la réponse est incorrecte, le joueur récupère la carte et la pose devant lui, face visible.** Tous les joueurs peuvent voir cette carte. Le joueur qui vient d'être interrogé devient meneur de jeu à son tour. C'est à lui de piocher une nouvelle carte et de la faire deviner à son voisin de gauche.

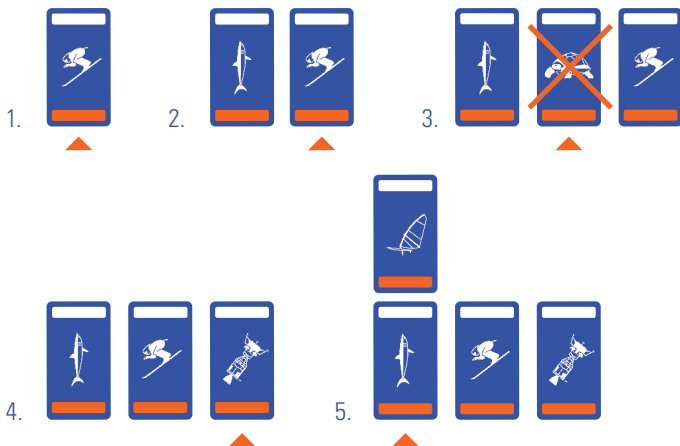
Le nouveau joueur interrogé doit indiquer si cette carte se place à gauche (moins rapide), à droite (plus rapide) ou au-dessus (vitesse identique) de l'une des cartes présentes sur la *Speed Line*. Et ainsi de suite. La *Speed Line* s'étend au fur et à mesure des cartes posées au bon endroit.

Exemple

Avec 4 joueurs :

1. Départ: 1 carte retournée
2. Premier joueur. Il y a 3 possibilités : poser la carte avant la carte qui se trouve déjà sur la table, au-dessus ou après celle-ci. Le joueur décide de poser la carte avant la première carte. Le meneur de jeu révèle la réponse. Bonne réponse. La carte vient alors compléter la *Speed Line*.

3. Deuxième joueur. Il y a maintenant 5 possibilités : avant la première carte, entre les deux cartes présentes sur la table, après la seconde carte et aussi au-dessus des 2 cartes déjà posées sur la table. Le joueur décide de poser la carte entre la première et la deuxième carte. Le meneur de jeu révèle la réponse : réponse incorrecte. Le joueur prend la carte et la pose devant lui face visible.
4. Troisième joueur. Il a toujours 5 possibilités pour poser sa carte : le joueur décide de poser la carte après la deuxième carte. Le meneur de jeu révèle la réponse : bonne réponse. La carte vient alors compléter la *Speed Line*.
5. Quatrième joueur. Il a désormais 7 possibilités. Il décide de poser la carte au dessus de la première carte : bonne réponse. La carte vient compléter la *Speed Line*.



Important :

Dès qu'il y a 12 cartes alignées, le joueur qui vient de poser la 12^e carte retire du jeu la première et la dernière carte de la *Speed Line*. Puis, la partie continue.

Fin de la partie :

Pour 2 à 3 joueurs : Dès qu'un joueur a récupéré 5 cartes, soit 5 erreurs de jugement, il est éliminé.

La partie continue avec les joueurs restants. Le dernier joueur en compétition gagne la partie.

Pour 4 joueurs : Un joueur est éliminé dès qu'il a récupéré 3 cartes.