

2 à 4



# GANG DES CASTORS

adapté pour cartes traditionnelles



### Compétence travaillée :

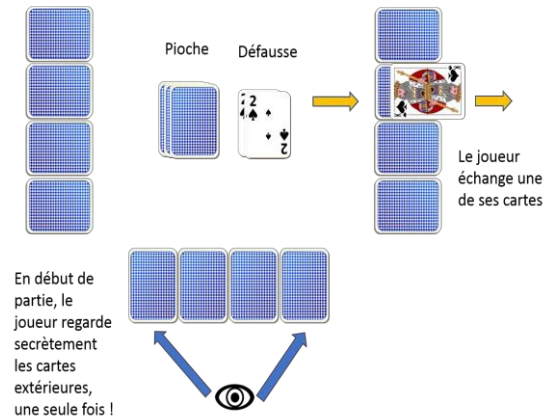
Mémorisation, comparaison (plus petit, plus grand), calcul de petites sommes inférieures à 30.

### Matériel :

Un jeu de 54 cartes.  
Une feuille de papier et un crayon pour noter les scores.  
Une partie se joue en 4 manches.

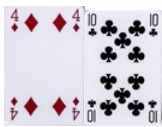
### But du jeu :

Le joueur qui a le moins de points a gagné.



### Valeur des cartes :

#### Cartes points



1 à 10

Nombre de points  
indiqué



Jocker  
0 point

#### Cartes actions



Valets

Echange une  
carte de son jeu  
contre n'importe  
quelle carte d'un  
autre joueur.



Dames

Regarde  
secrètement une  
de ses propres  
cartes.



Rois

Se défausse de la  
carte piochée si elle  
ne convient pas et  
d'en reprendre une.

### Déroulement :

- Chaque joueur dispose 4 cartes devant lui, faces cachées. Il regarde secrètement les **deux** cartes **extérieures** et les mémorise. Il ne les regarde plus jamais ! Les autres cartes forment la pioche.
- Chaque joueur à son tour prend soit une carte de la pioche, soit une carte de la défausse. Il a deux solutions :
  - Il échange cette carte contre l'une des siennes sur la table si sa valeur est inférieure,
  - ou bien si c'est une figure, il joue la figure comme indiqué ci-dessus.
- Quand un des joueurs pense qu'il a identifié toutes ses cartes et qu'il a un « bon » jeu (le moins de points possibles), il tape sur la table, dit « fin de tour » et les joueurs finissent le tour.

On retourne alors les cartes et on compte les points : si une carte action (figure) apparaît, le joueur échange cette carte avec la première carte de valeur de la pioche. Le joueur qui a le moins de points a gagné.

Source : Gang de castor, ed. Gigamic

**Adaptations possibles :** Pour les plus jeunes (6-7 ans), on peut ne disposer que 2 ou 3 cartes sur la table pour éviter un trop grand effort de mémorisation.

Nombre de joueurs :



Besoin de matériel :



Nécessité d'imprimer :

