

Règles du jeu et pictogrammes pour le jeu CROUS Bourgogne Franche-Comté

UnoCrous



But du jeu : se débarrasser de ses cartes en trouvant un point commun entre la carte posée et une de ses cartes.

Principe du jeu : Les cartes (sans les atouts) sont mélangées puis mises en un tas. Puis un joueur distribue 6 cartes à chacun. Le reste forme la pioche. Une carte est retournée. Elle débute le talon.

Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour. Il faut poser une carte pouvant suivre la dernière carte posée du talon.

Le joueur doit poser une carte avec le même thème (lié au pictogramme) ou le même signe (pique, cœur, trèfle, carreau, appelés aussi PCCT) ou la même valeur (As, 2, 3...), et il nomme le point commun.

Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et passe son tour.

Le premier joueur à poser toutes ses cartes gagne la partie.



Les défis

But du jeu : Gagner le maximum de cartes en tapant le plus vite possible sur la bonne thématique posée sur la table. 1

Principe du jeu : On pose les 4 As sur la table, représentant les 4 thématiques (logement, restauration, bourses et aides, vie étudiante), puis on répartit de manière égale les 56 cartes PCCT (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle) entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile et la retourne rapidement sur la table (carte tournée vers les autres). Les joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur l'As qui leur semble être la solution.

Attention : on ne tape qu'une seule fois par carte !

Le joueur qui a tapé le plus vite sur le bon As reçoit la carte PCCT, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte est mise de côté.

Quand toutes les cartes ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Remarque : En cas de doute sur une thématique, voir la carte Pictos. 2

IdentiCrous



But du jeu : donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant sur la carte Excuse, quand on a un point commun avec la carte d'un adversaire.

Principe du jeu : La carte Excuse est placée au centre de la table. On partage équitablement les 56 cartes PCCT entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur retourne la carte du dessus de la pile, la pose devant lui (il doit tourner la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les autres) et la compare aux cartes des autres joueurs.

S'il y a un point commun entre les cartes (thématique, signe ou valeur), les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte centrale. Le plus rapide donne ses cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Et le plus rapide rejoue.

S'il n'y a pas de point commun, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur 3

compare la nouvelle à la sienne. Seule compte la dernière carte posée.

Le péché de gourmandise : si un joueur tape par erreur sur la carte centrale (non concerné par un point commun, ou erreur dans sa comparaison), il reçoit alors les cartes découvertes de tous les joueurs, qu'il met sous son paquet. Le joueur suivant recommence en posant une nouvelle carte.

La fin du jeu : le joueur n'ayant plus de cartes gagne la partie.

4

Pictos et thématiques

Logement



Restauration



1

Bourses et aides



Vie étudiante



2