

UNE PATATE À VÉLO

LE
JEU

Décidez si les combinaisons se peuvent
ou pas en essayant d'avoir tous la même réponse
pour avancer sur la piste!

CONTENU

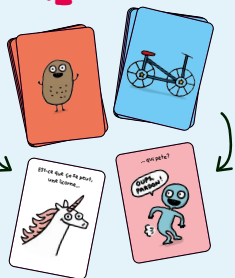
- 1 mode d'emploi
- 8 tuiles de vote
- 1 jeton Patate
- 49 cartes Patate
- 49 cartes Vélo
- 1 Plateau de score

1 MISE EN PLACE



2 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- a) Retournez la première carte de chaque pile.
- b) Lisez les deux cartes retournées: d'abord la carte Patate, puis la carte Vélo.
- c) Décidez si ça se peut ou pas en prenant secrètement l'une de vos deux tuiles de vote.
- d) Révélez tous en même temps vos tuiles de vote.



c'est une décision secrète,
il faut garder la tuile
cachée encore un peu....



AH OUI!
ÇA SE PEUT
PEUT!

MAIS NON!
ÇA SE PEUT
PAS!

Si tout le monde a
choisi la **même tuile**...



La patate **avance**
d'une case!



Si les joueurs ont choisi
des **tuiles différentes**...



Zut! La patate
reste sur place.



Recommencez les étapes a) à d) jusqu'à ce que
les deux piles soient épuisées.

UN VÉLO AVEC LES PETITES ROUES

Pour les premières parties, pas besoin du plateau ni du jeton Patate.
Chaque joueur choisit la tuile qui correspond à son opinion, et on
dévoile en même temps que les autres. On répète les étapes A à C
jusqu'à ce qu'on soit à l'aise avec le jeu. On ajoute alors l'étape D.

3 FIN DE PARTIE

Avez-vous réussi à avancer
jusqu'au chiffre 8? Si oui,
vous avez gagné! Tentez
d'avancer plus loin lors d'une
prochaine partie, pour vous
rendre à 15!

COMBO

Si vous dévoilez les cartes



et



lors du même tour,
vous pouvez tous vous
chatouiller! Félicitations!