



### Conseil

Imprimer l'ensemble des feuilles en recto/verso taille réelle, retourner sur les bords longs sur du papier de 160g environ.

### Le jeu des doubles c'est quoi ?

C'est 13 Phryges sportives, 13 cartes, 4 Phryges différentes par carte et toujours une et une seule mascotte identique entre chaque carte. A vous la découvrir.

### Les mascottes

*Boxe, canoë, équitation, escalade, escrime, football, golf, handball, judo, lutte, rugby, tennis et volleyball.*

### Jeu n° 1:

#### Si vous n'avez jamais jouer au jeu des doubles

Si jamais il y a des joueurs qui n'ont jamais joué, piochez deux cartes au hasard et posez-les faces visibles sur la table au centre des joueurs.

Cherchez la mascotte identique entre les deux cartes (seule la taille peut être différente).

Le premier joueur qui le trouve nomme la mascotte par le sport qu'elle exerce et pioche deux nouvelles cartes qu'il pose sur la table.

Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient compris qu'il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes.

### Jeu n° 2 : La tour infernale

**Installation :** Distribuez une carte à chaque joueur qu'il conserve **face cachée** et placez les cartes restantes au milieu. Elles constitueront la pioche.

**But du jeu :** récupérer le plus de cartes.

**Déroulement :** Au top départ les joueurs retournent leur carte. Les joueurs doivent alors trouver le symbole identique entre leur carte et celle posée au centre de la table (sur la pile).

Dès qu'un joueur trouve un symbole identique, il le nomme, s'empare de la carte concernée et la pose devant lui sur sa carte. En prenant cette carte, une nouvelle carte centrale est ainsi révélée. La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

**Le gagnant** est le joueur qui a récupéré le plus de cartes.

### Jeu n° 3 : Le puits

Les cartes sont réparties entre les joueurs. La dernière est posée face visible au centre. Au top, les joueurs piochent la première carte de leur paquet et cherchent le symbole commun entre leur carte et celle du centre. Dès qu'un joueur le trouve, il le nomme et place sa carte sur celle du milieu, puis pioche une nouvelle carte. Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.

#### Jeu n° 4 : Le cadeau empoisonné

Même départ que pour la *Tour infernale*. Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole commun entre la carte d'un autre joueur et celle du centre, il le nomme, pioche la carte et la place sur le paquet du joueur. Le but du jeu est d'avoir moins de cartes que les autres joueurs.

### Jeu n° 5 : La patate chaude

En plusieurs manches. Chaque joueur pioche une carte et la conserve face cachée. Au top, les joueurs retournent leur carte pour que tous les joueurs puissent la voir. Dès qu'un joueur trouve un symbole commun entre sa carte et celle d'un autre joueur, il le nomme et place sa carte (ou son paquet de cartes s'il en a déjà) dans la main de l'autre joueur. Le joueur qui récupère toutes les cartes perd la manche. Le but est d'avoir perdu moins de manches que les autres.

#### Compter les points

*La tour infernale :* + 1 point par carte récupérée / +5 points pour le joueur qui en a récupéré le plus.

*Le puits :* +10 points pour le 1er à s'être débarrassé de toutes ses cartes / -10 points pour le dernier.

*Le cadeau empoisonné :* +20 points pour le joueur qui a le moins de cartes / +10 points pour le second.

*La patate chaude :* -5 points par manche perdue.









