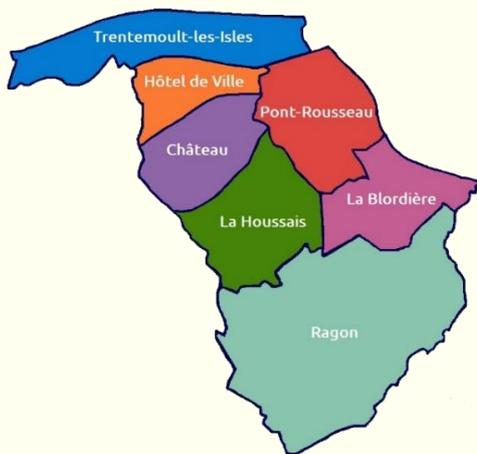




# RÈGLE DU JEU



■ **Âge : de 6 à 99 ans**

■ **De 2 à 4 joueurs**

■ **Matériel : 42 cartes**

**(à télécharger, imprimer puis découper)**

- Les 42 cartes sont réparties selon les 7 quartiers de Rezé : Trentemoutt-les-Isles, Hôtel de Ville, Pont-Rousseau, Château, La Houssais, La Blordière et Ragon.
- Chaque quartier est composé de 6 cartes : la rue, le plan, le parc, le monument, le site et l'école.

■ **But du jeu :**

Reconstituer le plus grand nombre possible de quartiers en réunissant les 6 cartes correspondantes.

■ **Déroulé du jeu :**

- Un joueur, désigné au hasard, mélange les cartes et en distribue six à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. Le voisin de gauche du donneur joue le premier et l'ordre du jeu suit ensuite le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur demande à un autre joueur de son choix une carte précise d'un quartier dont il possède déjà une ou plusieurs cartes. Pour cela, il dit : « Dans le quartier ..., je demande ... ». Par exemple : « Dans le quartier Ragon, je demande l'école ».
- Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner et le demandeur peut alors rejouer. Si cet autre joueur ne possède pas la carte, le demandeur doit piocher une carte. S'il s'agit de la carte demandée précédemment, il annonce : « Bonne pioche ! » et peut rejouer. S'il ne pioche pas la bonne carte, il annonce : « Mauvaise pioche ! » et c'est alors au tour du joueur suivant.
- Dès qu'un joueur réunit un quartier complet avec ses 6 cartes, il les pose devant lui et pioche une carte. C'est alors au tour du joueur suivant.
- La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus aucune carte dans la pioche.
- Le gagnant de la partie est le joueur qui a posé devant lui le plus de quartiers complets.
- En cas d'égalité entre joueurs, le gagnant est celui qui a constitué la première famille.