

RAPID' TANGRAM

Installation :

Mélanger les cartes en les étalant sur la table afin que l'ordre et le sens des cartes soient aléatoires.

Distribuer un jeu de tangram (7 pièces de couleur identique) par joueur.

Déterminer le nombre de manches à jouer.

Déroulement d'une manche :

Le joueur le plus jeune tire une carte, il sera le joueur arbitre pour cette manche puis la pose au milieu de tous les joueurs de façon à ce qu'elle soit visible de la même façon pour tous. La carte ne doit pas être changée de sens.

Dès que la carte est posée, les joueurs doivent réaliser la figure avec les pièces de leur tangram. Lorsqu'un joueur pense avoir fini, il le dit et tout le monde stoppe. C'est le joueur arbitre qui détermine si la figure est correcte ou pas, les autres joueurs peuvent donner leur avis mais c'est lui qui a le dernier mot. Si c'est l'arbitre qui a fini en premier c'est le joueur de gauche qui décide.

Si la figure est correcte alors le joueur prend la carte, si elle ne l'est pas il est éliminé et le jeu reprend jusqu'à ce qu'un joueur dise qu'il a fini.

A la manche suivante, c'est le joueur de gauche qui tire la carte.

A un joueur le but est d'être le plus rapide possible, vous pouvez vous chronométrer et essayer de battre votre record.

Fin de partie :

Lorsque toutes les manches ont été jouées, chaque joueur compte ses cartes, celui qui en a le plus, a gagné.