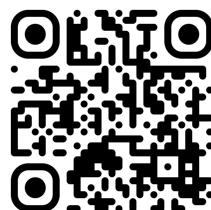




JUMO EN VERSION «PRINT & PLAY» (IMPRIME & JOUE) – MODE D'EMPLOI

Tu veux tester Jumo tout de suite, sans attendre ton colis ou courir au magasin ? Bonne nouvelle, voici la version print & play du jeu, à imprimer chez toi !



Pour te procurer la version complète, scanne ce QR code !

VOUS ALLEZ ADORER...

SUIS CES QUELQUES ÉTAPES

- Imprime les pages suivantes.
- Découpe soigneusement les cartes.
- Tu obtiens tout ce qu'il faut pour jouer : les cartes, les règles, les éléments de jeu.



Le jeu de **classements décalés**, entre débats, mauvaise foi et fous rires **en famille ou entre amis** !

COMMENT JOUER ?

Mélange les cartes. Distribue-en 5 à chacun, 4 cartes à 6 joueurs et 3 cartes à partir de 7 joueurs, puis place le reste en pioche.

Le but : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

DÉROULEMENT

1. N'importe quel joueur engage en posant une carte et en annonçant **l'un de ses deux mots**.
2. Le joueur le plus rapide pose une carte avec **un mot qui peut s'y connecter**.
Si personne ne peut connecter, défausse la carte engagée, pioche-en une et passe le tour.
3. Les deux joueurs comptent « 1, 2, 3 » et annoncent en **même temps** un mot reliant leurs deux cartes.
 - **Même réponse** : les cartes sont défaussées.
 - **Réponses différentes** : les cartes sont défaussées et chacun pioche une carte.

4. Un nouveau joueur engage. Les deux joueurs précédents peuvent compléter, mais pas engager le tour suivant.

FIN DE MANCHE

Le premier joueur sans carte **gagne la manche avec le joueur qui a complété sa dernière carte**. Ce dernier défausse également toutes ses cartes.

Les autres joueurs prennent autant de pénalités que **de cartes restantes**.

Après **4 manches**, le joueur avec le **moins de pénalités gagne la partie**.

SUPER POUVOIRS

Ces cartes peuvent aussi être jouées comme des cartes normales.

Carte jaune : après le « 1, 2, 3 », tentez de deviner la réponse des deux joueurs. Bonne réponse : défaussez-la. Sinon, piochez 2 cartes.

Carte rouge : avant le « 1, 2, 3 », pariez que les joueurs vont se tromper. Bon pari : défaussez-la. Sinon, piochez 2 cartes.

Cheveux

Loisir

Bretons

Bébé

Père Noël

Meilleur

Président

Souvent

Danse

Logement

Montagne

Religion

Moyen Âge

En F

Chien

Lion

Silence

Chaud

Suisse

Loin

Grec

Contraire

Jeu

Beaucoup

Planète

Tradition

Club

Matière

Shrek

Anglais

Belle

Grand

Blonde

Endroit

Barbecue

Ami



Média

Activité

USA

Italie

Vacances



Genre

Lundi

Synonyme

Voiture

Couleur

Jungle

Avec

Réveil

Spécialité

Météo

Français

En T

Prénom