

Juppie

De super nouvelles idées de jeu

Pour 2 joueurs
et plus, à partir
de 4 ans



Connais-tu déjà Juppie, le jeu de cartes pour les fins limiers ? Lors de chaque vol avec SWISS, tu le reçois de la part du gentil personnel de cabine.

Nous te présentons ici deux super idées pour le jeu de cartes.

Il te suffit d'avoir :

Juppie et au moins un joueur supplémentaire.



Idée de jeu 1 : chercheur de trésor

Chaque joueur reçoit une carte qu'il pose devant lui face cachée. La pile des autres cartes est posée au centre de la table face vers le haut afin que tous les joueurs la voient bien.

Départ !

Suite à un signal, tous les joueurs retournent en même temps leur carte. Maintenant, il s'agit d'être rapide : qui découvre en premier le symbole qui figure à la fois sur sa carte et celle au milieu de la table ? Celui qui le trouve, le nomme à haute voix et pose ensuite la carte de la pile sur sa propre carte, face vers le haut.

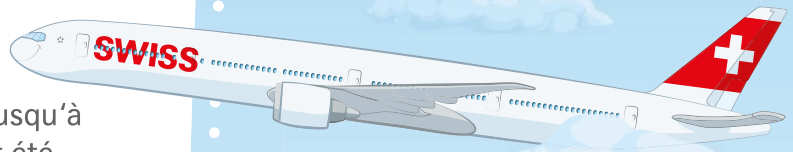


Une nouvelle carte se trouve ainsi en haut de la pile et tout recommence : qui trouve cette fois-ci en premier le double symbole ?

Qui gagne ?

De cette manière, le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes au milieu ont été distribuées.

Le joueur qui récolte le plus de cartes a gagné.



Idée de jeu 2 : compétition

Dans un premier temps, chaque joueur reçoit une carte qu'il pose devant lui face cachée. La pile des cartes restantes est placée au centre de la table, face vers le haut.

Départ !

Le jeu débute lorsque tous les joueurs retournent en même temps leur carte cachée et la posent devant eux face vers le haut. A présent, chaque joueur essaie de trouver le double symbole sur la carte au centre et celle d'un des autres joueurs. Celui qui découvre un double symbole, le nomme à haute voix et pose la carte du centre sur la carte du joueur.

Et le jeu se poursuit avec la prochaine carte sur la pile – jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées.

Qui gagne ?

Le joueur avec le moins de cartes devant lui gagne.

