



## Règle du jeu

### Composition du jeu

2 à 6 joueurs - 12 ans et +

110 cartes recto-verso, dont 2 séries de 3 cartes-réponses, 4 cartes de présentation de la Sécurité sociale, 75 cartes Questions, 6 cartes Bonus, 13 cartes Solidarité et 6 cartes Mémo.

### But du jeu

Qui gagne ? Celui qui a le plus de cartes en main en fin de partie. Chaque joueur gagne ou perd des cartes selon les réponses qu'il donne aux questions posées et selon le nombre de cartes qu'il mise à chaque tour.

### Préparation du jeu

Posez au centre de la table 1 ou 2 séries de 3 cartes-réponses "1", "2", "3" : il faut que chaque joueur puisse taper sur l'une des 3 cartes-réponses. Les joueurs posent devant eux une carte Mémo, qui présente les sigles des principaux organismes de la Sécurité sociale, repérés sur les cartes Questions par un astérisque \*. Mélangez les cartes Questions, Bonus et Solidarité. Distribuez des cartes à chaque joueur : pour 2, 3, 5 ou 6 joueurs 15 cartes chacun, pour 4 joueurs 20 cartes chacun. Mettez les cartes restantes à l'écart, c'est la réserve. Les joueurs regardent leur jeu et en sortent les cartes Solidarité et Bonus. Ils les posent devant eux.

### Comment manipuler ses cartes

- Chaque joueur prend ses cartes Questions en main.
- Quand il mise ou lit une carte, il la prend sur le dessus de son paquet.
- Il replace les cartes qu'il gagne ou celles qu'il a lues sous son paquet.

### La partie

Le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur devient meneur pour un tour : il gère le tour et assure le rôle du banquier, avec son paquet de cartes.

Le meneur lit sa première carte et pose la question en proposant les 3 réponses. Les autres joueurs choisissent sans le dire le numéro de leur réponse. Ils posent devant eux les cartes qu'ils misent : jusqu'à 4 joueurs de 1 à 3 cartes, pour 5 et 6 joueurs 1 ou 2 cartes. Quand tout le monde a misé, le meneur compte

"1, 2, 3". Chacun tape sur la carte-réponse qui correspond à la réponse de son choix.

Le meneur lit la réponse :

- Les joueurs qui ont donné la bonne réponse reprennent les cartes qu'ils ont mises et en gagnent autant. Le meneur les prend au-dessus de son paquet et leur donne.
- Ceux qui se sont trompés perdent les cartes qu'ils ont mises, le meneur les récupère.

Le joueur suivant devient alors meneur pour un tour.

### Les cartes Bonus

Si votre réponse est fautive, vous pouvez utiliser 1 carte Bonus posée devant vous : présentez-la au meneur et gardez les cartes que vous avez mises. Posez ensuite la carte Bonus à côté de la réserve.



## Les cartes Solidarité

Vous avez misé 1 seule carte et votre réponse est juste ? Avant de passer au meneur suivant, vous pouvez jouer 1 carte Solidarité posée devant vous : lisez-la et jouez-la. Vous la posez ensuite à côté de la réserve.

## Fin de la partie

Un joueur n'a plus de carte ? La partie s'arrête ! Chacun compte les cartes qu'il a en main : le gagnant est celui qui en a le plus.

## Astuces

- Un joueur lit une carte déjà lue pendant la manche ? Il peut la retourner ou passer à la suivante.
- Au début de son tour, un meneur peut échanger les cartes de son paquet contre de nouvelles cartes de la réserve, moins une carte. Par exemple, il donne 6 cartes et en reçoit 5 de la réserve.

Règle édition Récréadim

©2015.Récréadim