RÈGLES DU JEU

OBJECTIF

Sois le premier à ne plus avoir de carte.

LES CARTES

EXERCICES

DUELS

PIÈGES

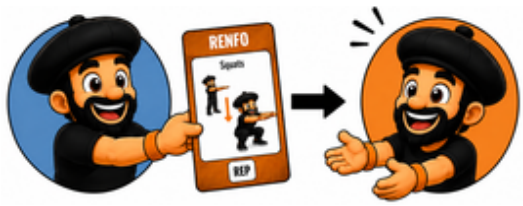
MISE EN PLACE

- **Mélangez toutes les cartes.**
- **Distribuez :**

2 JOUEURS	3 JOUEURS	4 JOUEURS	5 JOUEURS	6 JOUEURS
6 CARTES	6 CARTES	5 CARTES	5 CARTES	4 CARTES

- **Le reste forme la pioche.**
- **Le moins sportif commence.**

1 JOUEUR 1 POSE UNE CARTE EXERCICE POUR LE JOUEUR 2



2 LE JOUEUR 2 LANCE LE DÉ

3 IL APPLIQUE LE RÉSULTAT AU TABLEAU

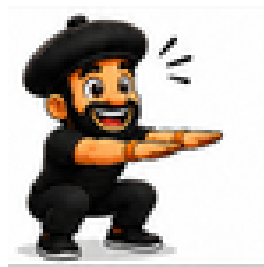
REP RÉPÉTITIONS

SECONDES

VISIBLE SUR LA CARTE

	REP	
1	= 1 REP	= 10 S
2	= 2 REPS	= 20 S
3	= 3 REPS	= 30 S
4	= 4 REPS	= 40 S
5	= 5 REPS	= 50 S
6	= 6 REPS	= 60 S

4 PUIS, IL RÉALISE L'EXERCICE



RÉUSSI : POSE UNE CARTE EXERCICE.

ÉCHEC : PIOCHE 1 CARTE PUIS POSE UNE CARTE EXERCICE.

PREMIER TOUR

- Seul les cartes Exercice sont jouables.

DÉROULEMENT

- Joue une carte Exercice de la même couleur.
- Pioche si tu ne peux pas jouer ; pose la carte si elle est jouable.
- Dès le 2e tour, toutes les cartes sont jouables.
- Piège ou Duel : choisis la couleur suivante !

FIN DE PARTIE

- Premier sans carte = victoire !
- Interdit de finir avec une carte Piège ou Duel.

LES EXERCICES

DUELS

- Choisissez deux joueurs.
- Le gagnant rejoue le perdant pioche une carte.
- Si égalité : les autres joueurs désignent le gagnant.

MAINTENIR LA POSITION

Le premier qui abandonne perd.

MAX DE RÉPÉTITION

La personne faisant le plus de répétitions gagne.

PIERRE, FEUILLE, CISEAUX

Une manche, le gagnant remporte le duel.

PIÈGES

Ignore ton exercice.
Rejoue immédiatement.

Tous les joueurs passent leur main au joueur suivant (dans le sens du jeu).

Le joueur suivant pioche immédiatement 2 cartes.
Il ne peut pas rejouer.

Tout le monde fait l'exercice sans possibilité de gagner ni de rejouer.

Jouable à tout moment !
Ajoute 3 répétitions ou 30s au joueur de ton choix.