



















- La carte « en avant, en arrière » : les joueurs de la semaine défilent en arrière ou repartent en avant.



La carte « calendrier » : cette carte peut être placée à tout moment. Elle remplace uniquement une carte jour de la semaine.

- Le meneur de jeu dévoile la première carte située en haut de la pioche en la posant sur la table.
- Le premier joueur commence la partie en posant la carte jour de la semaine qui suit celle posée sur la table. Par exemple, si la première carte indique mardi, le joueur devra placer mercredi.

1/3



La carte « + 2 » : le joueur suivant doit piocher 2 cartes.



La carte « stop » : le joueur suivant ne joue pas.

- Les joueurs jouent de cette manière chacun leur tour.
- Lorsqu'un joueur ne possède pas la carte correcte, il peut poser une carte spéciale. Dans le cas où il n'a aucune carte spéciale dans son jeu, il pioche. S'il fait une bonne pioche, il joue cette carte immédiatement.

2/3

- En posant leur carte, les joueurs doivent systématiquement l'annoncer. S'ils oublient de le faire, ils devront piocher une carte.
- Le gagnant est le joueur qui parvient à se débarrasser de toutes ses cartes en premier.

3/3

**Contenu** : 66 cartes (42 cartes « jours de la semaine », 6 cartes « calendrier », 6 cartes « en avant, en arrière », 6 cartes « stop », 6 cartes « + 2 »)

**Durée du jeu** : 10 minutes

**But du jeu** : Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Les jours de la semaine

Cartes à  
piocher