

Dipló drapeau

Jeu de discrimination visuelle

RÉFÉRENCE DES NOMS ORIGINELS DES PAYS

Allemagne	Deutschland		
Belgique	Belgique België		
Bulgarie	Bulgariya		
Danemark	Danmark		
Espagne	España		
Estonie	Eesti		
Finlande	Suomi		
France	France		
Hongrie	Magyarország		
Lettonie	Latvija		
Lituanie	Lietuva		
Pays Bas	Nederland		
Pologne	Polska		

Présentation du jeu du *Dipló drapeau*

Le jeu comporte 13 cartes , avec 4 drapeaux sur chacune. Chaque carte a un unique drapeau commun avec n'importe quelle autre carte du paquet. Le but du jeu est de trouver le drapeau en commun entre deux cartes données, et de l'annoncer dans la langue du pays. !

Règles du jeu du *Diplô drapeau*

- **Le Puits** : Les cartes sont réparties entre les deux joueurs. La dernière est posée face visible au centre de la table. Au top les joueurs piochent la première carte de leur paquet et doivent trouver le drapeau commun entre leur carte et celle du centre. Dès qu'un joueur le trouve, il le nomme et place sa carte sur celle du milieu, puis il pioche une nouvelle carte. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.
- **La Tour infernale** : les joueurs piochent tous une carte qu'ils posent devant eux face cachée. La pioche posée au centre des joueurs est retournée face visible. Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le drapeau commun entre sa carte et celle du centre, il le nomme, pioche la carte du milieu et la place sur son paquet. Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de la manche.
- **Le Cadeau empoisonné** : même départ que pour la *Tour infernale*. Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le drapeau commun entre la carte de son adversaire et celle du centre, il le nomme, pioche la carte et la place sur le paquet du joueur. Le but du jeu est d'avoir moins de cartes que son adversaire.
- **La Patate chaude** : Ce jeu se joue en plusieurs manches. Chaque joueur pioche une carte et la conserve, face cachée, dans sa main. Au top, les joueurs retournent leur carte, les conservant dans leur main de manière que les joueurs puissent voir tous les symboles. Dès qu'un joueur trouve un symbole commun entre sa carte et celle de son adversaire, il le nomme et place sa carte (ou son paquet de cartes s'il en a déjà récupéré) dans la main de l'autre joueur. Le joueur qui récupère toutes les cartes perd la manche. Le but du jeu est d'avoir perdu moins de manches que son adversaire.