

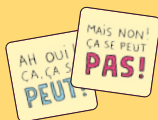
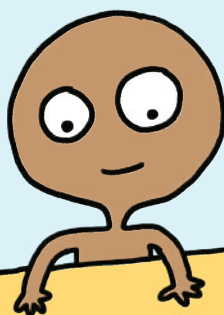
# UNE PATATE À VÉLO LE JEU

Décidez si les combinaisons se peuvent ou pas en essayant d'avoir tous la même réponse pour avancer sur la piste!

## CONTENU

- 1 mode d'emploi
- 49 cartes Patate
- 8 tuiles de vote
- 49 cartes Vélo
- 1 jeton Patate
- 1 Plateau de score

## 1 MISE EN PLACE

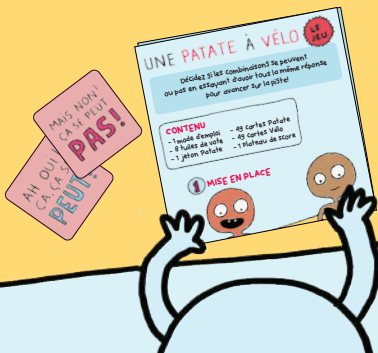


a) Remettez à chaque joueur une paire de tuiles de la même couleur.



b) Comptez 15 cartes Patate et 15 cartes Vélo pour en faire deux piles face cachée. Les autres cartes retournent dans la boîte.

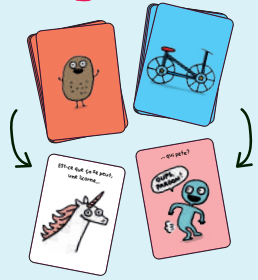
c) placez la patate sur la case 0 du plateau de score.



## 2 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

a) Retournez la première carte de chaque pile.

b) Lisez les deux cartes retournées : d'abord la carte Patate, puis la carte Vélo.



C'est une décision secrète, il faut garder la tuile cachée encore un peu....



AH OUI!  
ÇA, ÇA SE  
PEUT!

MAIS NON!  
ÇA SE PEUT  
PAS!

c) Décidez si ça se peut ou pas en prenant secrètement l'une de vos deux tuiles de vote.

d) Révélez tous en même temps vos tuiles de vote.

Si tout le monde a choisi la même tuile...



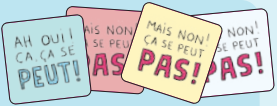
La patate avance d'une case!



Si les joueurs ont choisi des tuiles différentes...



Zut! La patate reste sur place.



Recommencez les étapes a) à d) jusqu'à ce que les deux piles soient épuisées.

### UN VÉLO AVEC LES PETITES ROUES

Pour les premières parties, pas besoin du plateau ni du jeton Patate. Chaque joueur choisit la tuile qui correspond à son opinion, et on dévoile en même temps que les autres. On répète les étapes A à C jusqu'à ce qu'on soit à l'aise avec le jeu. On ajoute alors l'étape D.

## 3 FIN DE PARTIE

Avez-vous réussi à avancer jusqu'au chiffre 8? Si oui, vous avez gagné! Tentez d'avancer plus loin lors d'une prochaine partie, pour vous rendre à 15!

### COMBO

Si vous dévoilez les cartes



et



lors du même tour, vous pouvez tous vous chatouiller! Félicitations!