

Cuillères

3-13 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être parmi les premiers à saisir une cuillère.

MISE EN PLACE

- 3 à 13 joueurs.
- Posez N-1 cuillères au centre (N = nombre de joueurs).
- Distribuez 4 cartes à chaque joueur.

SCORE

- Celui sans cuillère reçoit une lettre de S-P-O-O-N-S.
- Après toutes les lettres, le joueur est éliminé.
- Le dernier restant gagne.

Conseil: Saisissez la cuillère discrètement pour que les autres mettent plus de temps à le remarquer.

À VOTRE TOUR

- Passez une carte à votre gauche simultanément.
- Dès que vous avez 4 cartes identiques, saisissez une cuillère.
- Tous les autres peuvent saisir quand ils le voient.

Les Cuillères est un jeu de cartes hilarant de soirée qui mélange le passage de cartes avec un élément physique de saisie. Les joueurs passent rapidement des cartes en essayant de collecter un carré, et quand quelqu'un y parvient, tout le monde se précipite pour attraper une cuillère au centre. Un joueur se retrouve les mains vides à chaque manche.

Objectif

Collectez quatre cartes du même rang, puis attrapez une cuillère au centre. Le dernier joueur sans cuillère perd la manche.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 13 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Cuillères** : Placez des cuillères au centre de la table, une de moins que le nombre de joueurs.
4. **Distribution** : Distribuez quatre cartes à chaque joueur. Posez le reste du jeu à côté du donneur.

Déroulement du jeu

1. **Passage de cartes** : Le donneur pioche dans le jeu, décide de garder ou de passer la carte, puis passe une carte face cachée vers la gauche. Tous les joueurs évaluent et passent simultanément des cartes vers la gauche en un flux continu.
2. **Collecter un carré** : Les joueurs continuent de prendre et de passer des cartes, en gardant toujours exactement quatre cartes en main, en essayant de collecter quatre cartes du même rang.
3. **Attraper les cuillères** : Quand un joueur a un carré, il prend discrètement une cuillère au centre. Dès que les autres joueurs le remarquent, ils se précipitent tous sur les cuillères restantes.
4. **Élimination** : Le joueur restant sans cuillère reçoit une lettre (C-U-I-L-L-È-R-E-S). Quand un joueur épelle CUIILLÈRES, il est éliminé.

Victoire

Le dernier joueur restant qui n'a pas épelé CUIILLÈRES gagne la partie.

Conseils et stratégies

- Gardez toujours un oeil sur les cuillères, même en évaluant vos cartes.
- Soyez subtil quand vous attrapez une cuillère, plus les autres mettent de temps à s'en apercevoir, plus c'est drôle (et avantageux).
- Concentrez-vous sur la collecte d'un seul rang plutôt que de changer de cible en cours de partie.

Conseils et stratégie

Gardez un oeil sur les cuillères tout en passant vos cartes rapidement.

Passez vos cartes rapidement et ne vous arrêtez pas à regarder vos cartes trop longtemps.