

Collectez les séries - un type de jeu de société

Un jeu de société dans lequel chaque joueur possède son propre plateau. Pour 2 joueurs ou plus.

Imprimez une "feuille de jeu" pour chaque joueur, du papier ordinaire suffira (les règles se trouvent également sur chaque feuille à jouer.)

Imprimez 4 copies des cartes sur du papier à cartes de visite.

Vous aurez aussi besoin : d'un dé et d'un "bonhomme" pour chaque joueur (utilisez un bouton ou un petit objet).

Le paquet contient 3 **séries** de cartes qui rappellent les soins importants du diabète, et 4 cartes joker.

Les séries : *COMPTER LES GLUCIDES* : une balance, un doseur et un carnet de traitement.

VERIFIER LE SANG : un lecteur de glycémie, des bandelettes à glycémie et des lancettes.


ACTIVITES SPORTIVES : Nager, faire du vélo et jouer au ballon.

Le but : Il faut réunir 2 séries différentes pour remporter la partie - on ne peut utiliser qu'une seule carte « joker » pour composer une famille.

Pour commencer : Chaque joueur place son "bonhomme" sur la case "DEPART" de sa "feuille de jeu".

Tous les joueurs lancent le dé - celui qui fait le plus petit score commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre - vers la gauche ;

Avant que le jeu ne débute, le joueur qui a fait le plus grand score distribue une carte à chaque joueur et place le paquet de cartes au centre - ce sera la pioche.

Arrivé sur :  rejouer.

Une case qui correspond à une carte que l'on a - on pioche une nouvelle carte.

Pioche - Prendre la carte du dessus de la pioche.

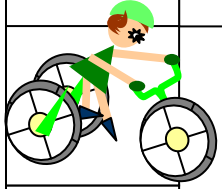
Echange - Ici, le joueur a le choix ; il peut *ou* choisir une carte de sa main pour la donner à n'importe quel autre joueur et alors piocher une carte dans le jeu de ce joueur *ou* il peut passer son tour.

Lorsque l'on **tire** une carte qui correspond à une que l'on possède déjà et ce, que ce soit à partir de la pioche ou d'une case **Echange** : on rejoue.

A vos marques, prêts, Collectez les séries !!

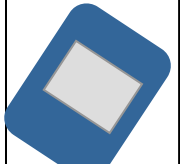
Feuille de jeu de Collectez les séries

Echange				Rejoins la case 		Carnet De Traitement 	DEPART 
----------------	----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------



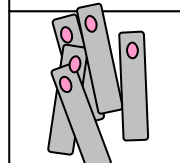
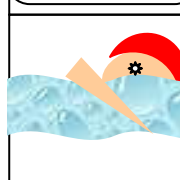
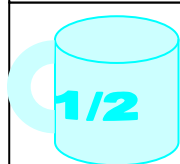
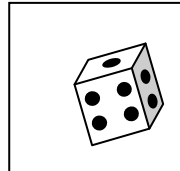
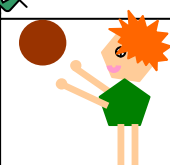
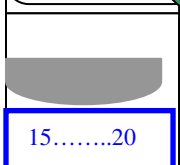
Commence à "DEPART" et continue de tourner jusqu'à ce qu'un joueur ait 2 séries.
Dès que tu repasses la case "DEPART", pioche une carte.
Dépose ta ou tes série(s) complète(s) seulement au moment où tu passes la case « DEPART ».

1) Tu arrives sur

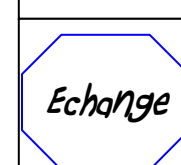
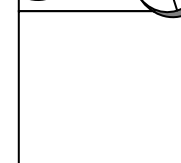
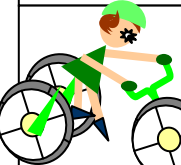
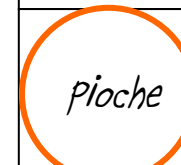
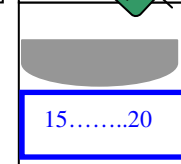
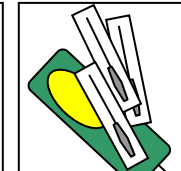


Echange

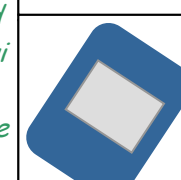
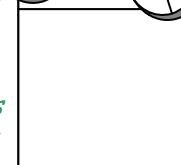
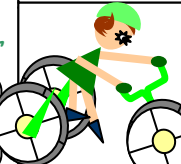
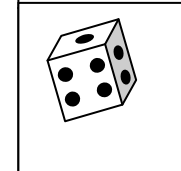
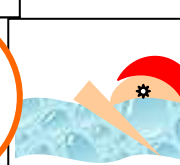
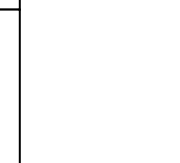
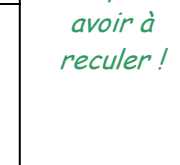
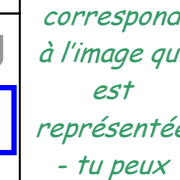
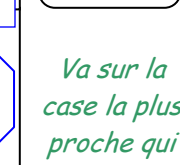
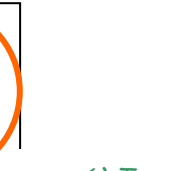
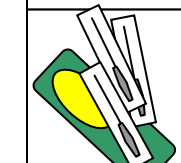
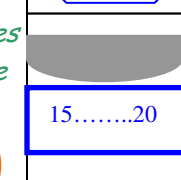
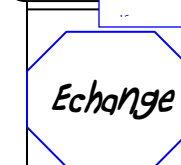
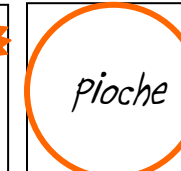
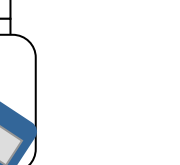
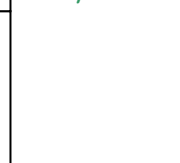
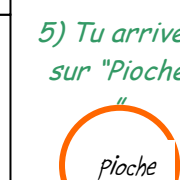
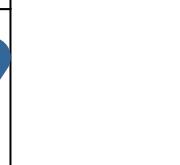
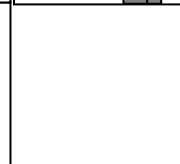
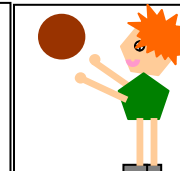
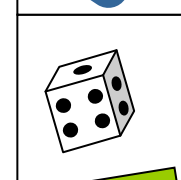
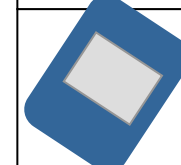
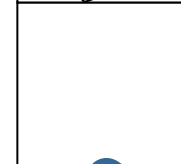
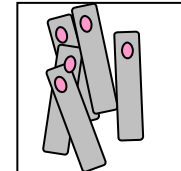
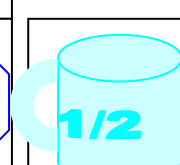
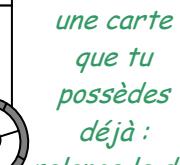
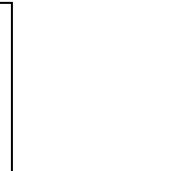
Ici, tu as le choix.
Ou tu donnes une de tes cartes, celle que tu veux, et tu en prends une à n'importe quel autre joueur
OU
Tu passes ton tour



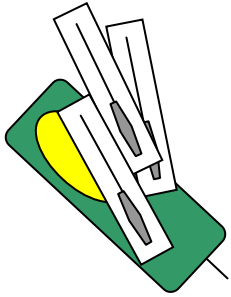
2) Tu tombes sur une case dont l'image correspond à une carte que tu as : pioche.



4) Tu pioches une carte que tu possèdes déjà : relance le dé.

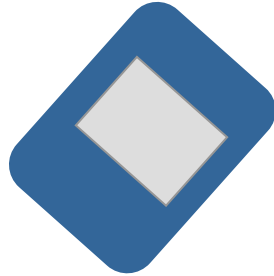


**VERIFIER
LE SANG**



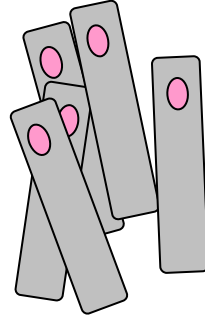
Lancettes

**VERIFIER
LE SANG**



Lecteur
de glycémie

**VERIFIER
LE SANG**



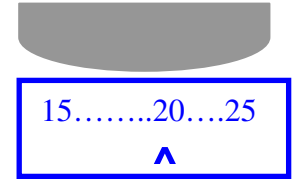
Bandelettes
à glycémie

**COMPTER
LES
GLUCIDES**



Doseur

**COMPTER
LES
GLUCIDES**



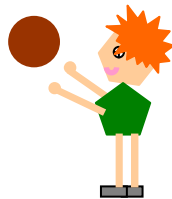
Balance

**ACTIVITES
SPORTIVES**



Faire du
vélo

**ACTIVITES
SPORTIVES**



Jouer
au ballon

**ACTIVITES
SPORTIVES**



Nager

**COMPTER LES
GLUCIDES**



Carnet de
traitement

JOKER



JOKER