

Règle Crazings Up (mélange de Rings up et Crazy Cup réadapté), 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans.

Avant d'ouvrir le fichier PDF, « Crazings up niveau apprenti », voici quelques précisions :

Munissez vous de 2 objets verts, 2 objets rouge, 2 objets bleu et de 2 objets jaune

Pour chaque page, une carte est disposée sur un des 4 cubes composant les jambes ou les bras de Mr Cubidon.

Votre but sera de placer vos objets de la couleur correspondante, dans le bon ordre (de gauche à droite), sur une ligne, à partir de ces cartes, et avant les autres joueurs.

Exemple



L'objet bleu (n°1) est situé tout à gauche de la ligne, ensuite l'objet vert (n°2) puis un des 2 objets rouge (n°3), ensuite l'objet jaune (n°4) et enfin le second objet rouge (n°5).

Dès que vous avez terminé vos placements, dite à haute voix le nom de l'émotion écrite sur le ventre de Mr Cubidon.

Si les placements sont justes, vous marquez un point.

Si les placements sont faux, alors un autre joueur peut tenter sa chance en donnant, également, le nom de l'émotion écrite sur le ventre de Mr Cubidon.

Il ne vous reste plus qu'à ouvrir le fichier PDF, « Crazings up niveau apprenti », de cliquer sur « affichage » puis sur « mode lecture » et de faire défiler manuellement les diapositives.

Une fois que vous avez terminé, vous pouvez passer au fichier « Crazings up niveau confirmé » puis au fichier « Crazings up niveau Maître 1 » et enfin, pour les plus vaillants, au « Crazings up niveau Maître 2 ».

A chaque nouveau fichier, une nouvelle consigne s'ajoute.

- « **Crazings up niveau confirmé** » : Vous devez placer vos objets dans le sens donné par la flèche :

Exemple :



Les placements sont effectués de gauche à droite comme vu précédemment.



Les placements sont effectués de droite à gauche : l'objet n°1 devra se trouver à droite.

 Les placements sont effectués du bas vers le haut : l'objet n° 1 devra se trouver tout en bas.

 Les placements sont effectués du haut vers le bas : l'objet n°2 devra se trouver tout en haut.

« Crazings up niveau Maître 1 » :

Un chat indique que vous devez épelez, en fermant les yeux, le nom de l'émotion au lieu de la donner à haute voix, et ce suivant le sens de la flèche.

 Vous épelez l'émotion en allant de gauche à droite.

 Vous épelez l'émotion en allant de droite à gauche.

A la moindre erreur, vous ne marquez aucun point. N'importe quel autre joueur peut, quant à lui, tenter sa chance.

« Crazings up niveau Maître 2 » :

Une boule de cristal vous indique que vous devez donner le nom de l'émotion figurant sur la page précédente ou suivante, au lieu de donner celle présente sur votre page, et ce suivant le sens de la flèche.

 Vous devez donner le nom de l'émotion figurant sur la page précédente.

 Vous devez donner le nom de l'émotion figurant sur la page suivante.

A la moindre erreur, vous ne marquez aucun point. Aucun autre joueur ne peut tenter sa chance.