

k

q

x

b

w

h

d

z

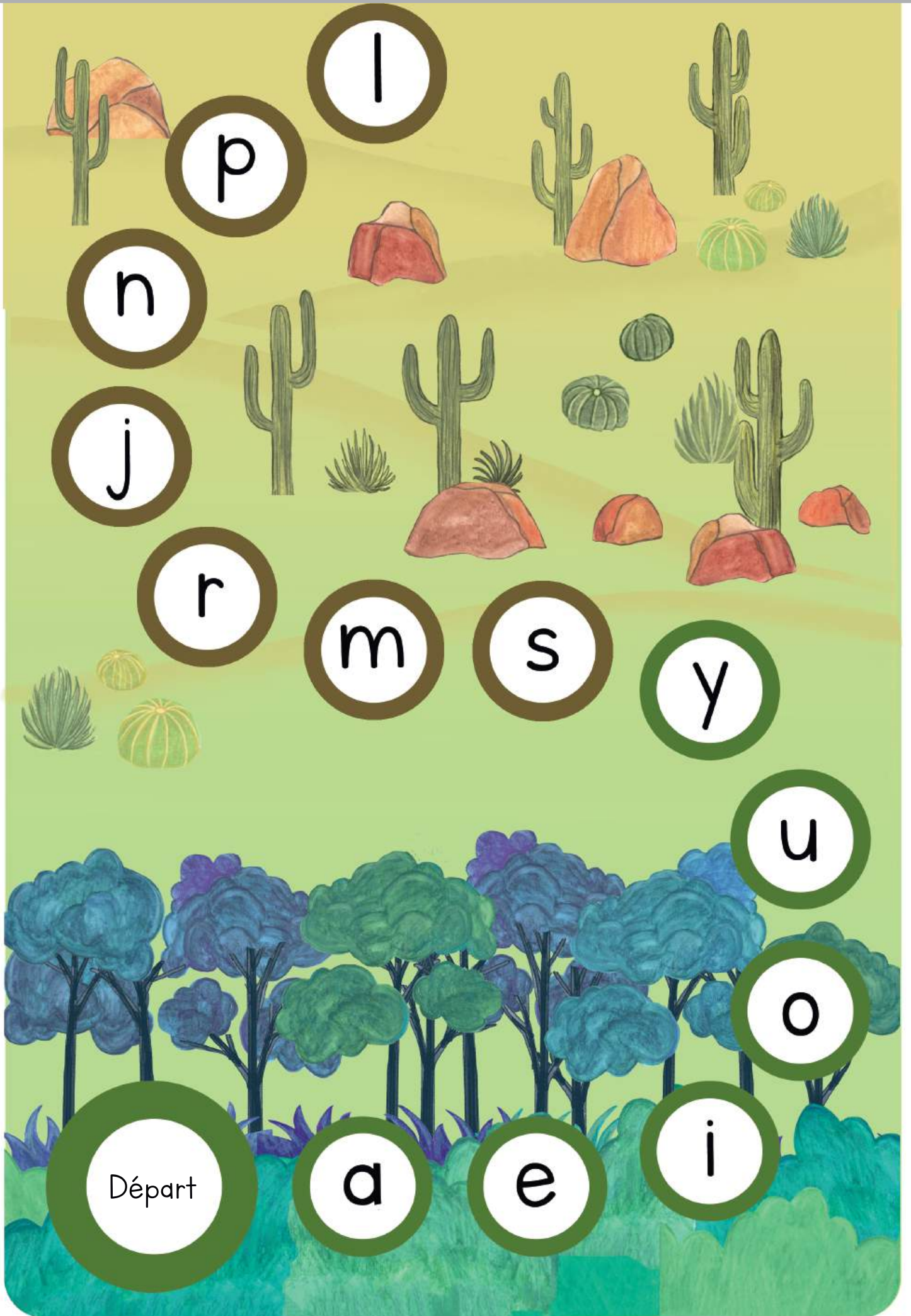
g

f

t

v

c



l

p

n

j

r

m

s

y

u

o

i

a

e

Départ

a

e

i

o

u

y

s

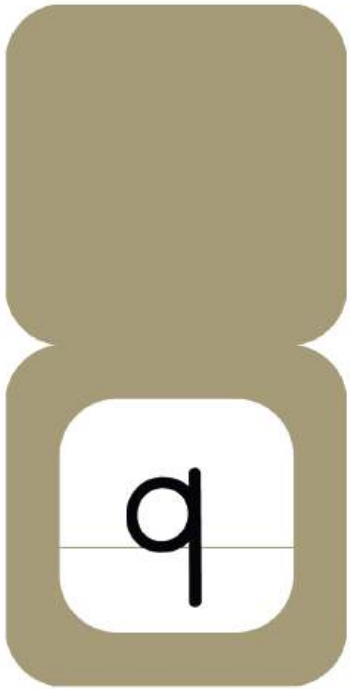
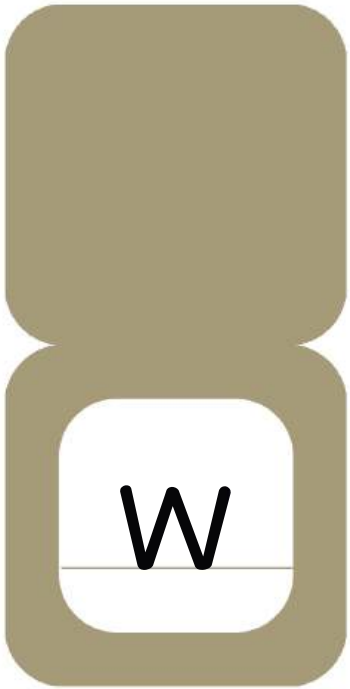
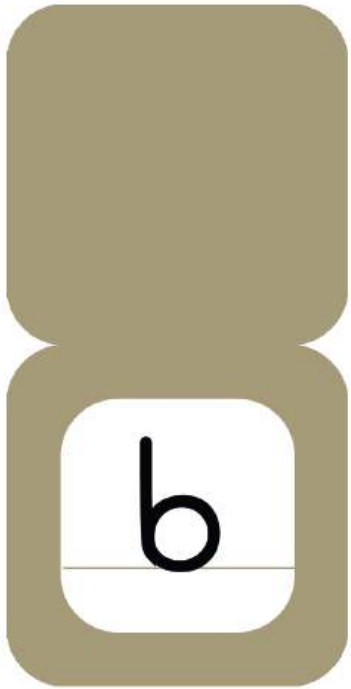
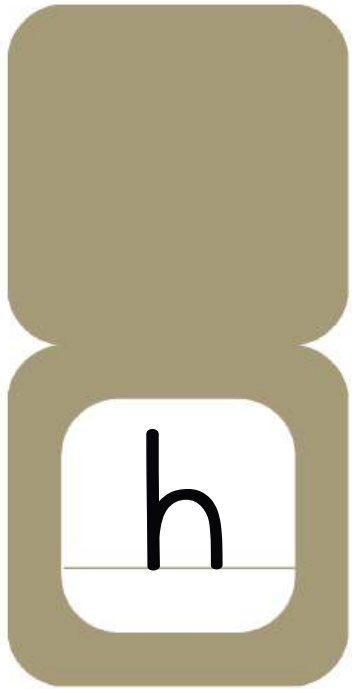
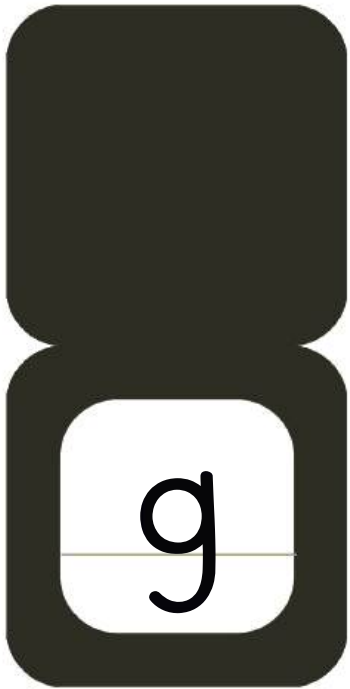
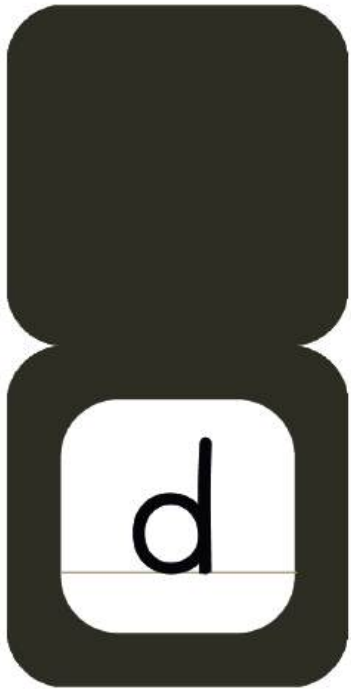
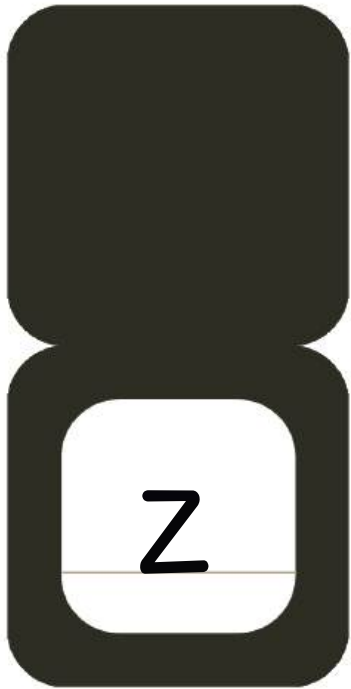
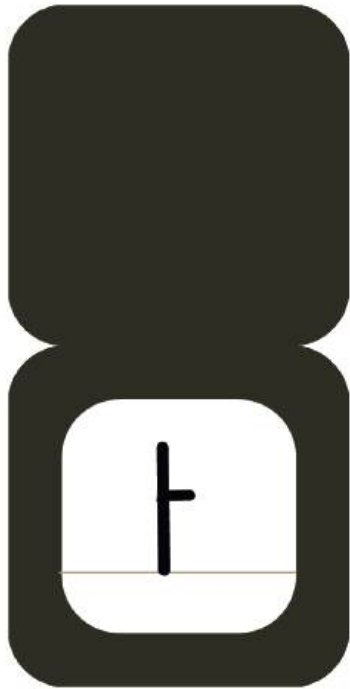
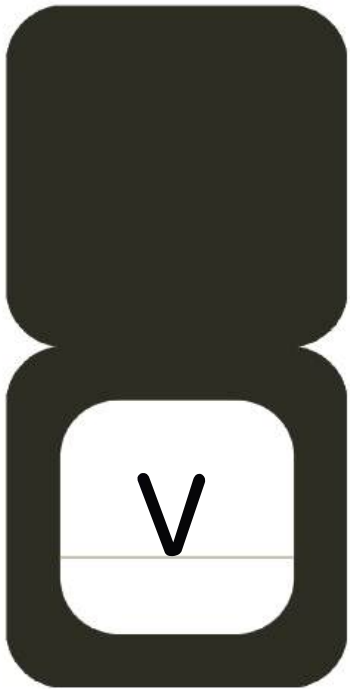
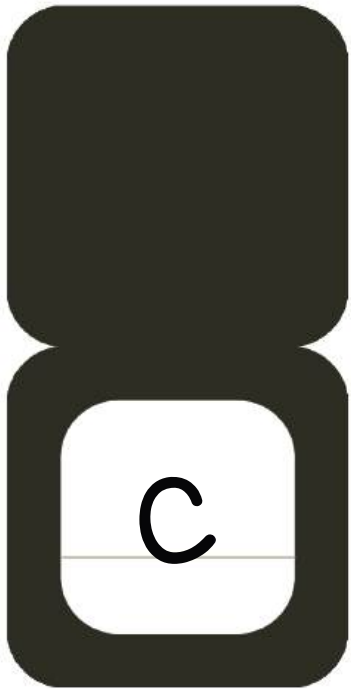
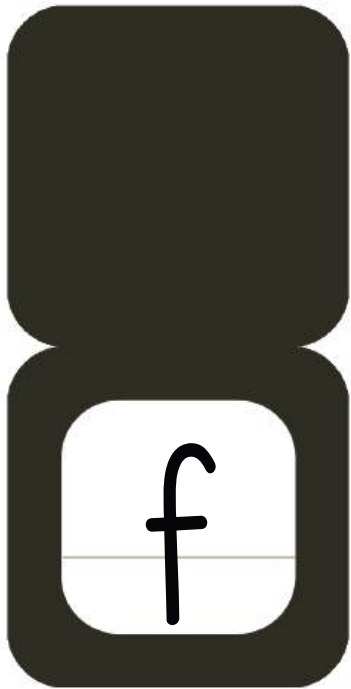
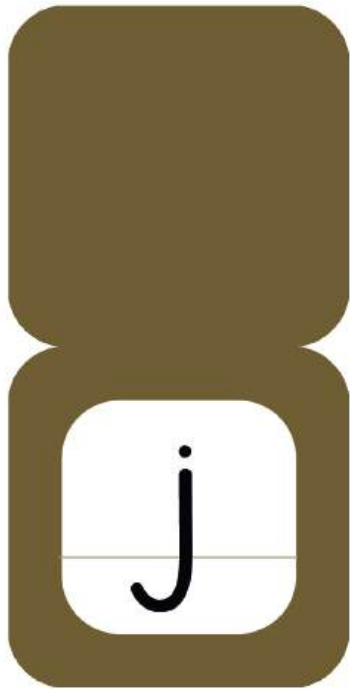
m

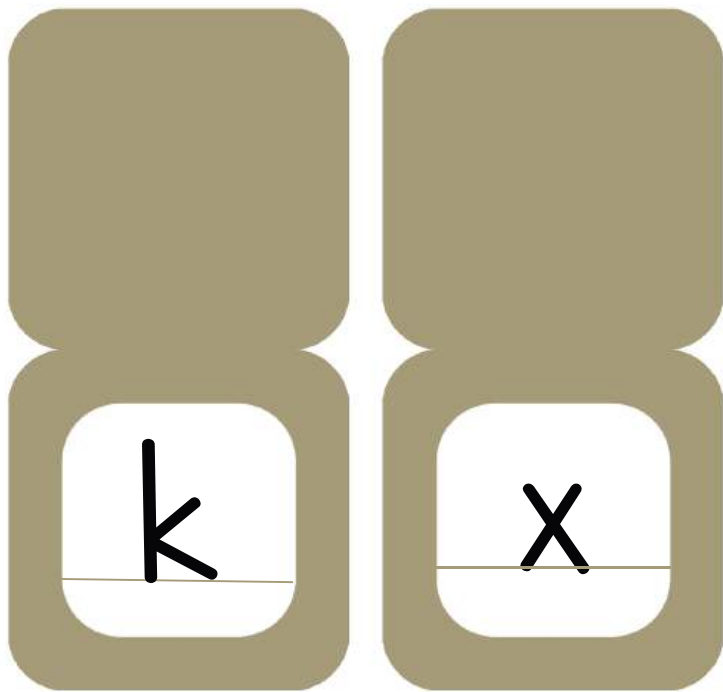
r

p

l

n





PREPARATION DES CARTES

1. découper
2. plier sur le trait
3. coller pour faire
une carte
recto-verso

La course aux lettres

Nombre de joueurs : 2 à 4

Matériel :

- un pion pour chaque joueur
- plateau de jeu (les 2 parties doivent être collées ensemble)
- cartes-lettres imprimées et collées

Déroulement :

Les cartes sont étalées et placées, faces cachées, le long du plateau de jeu. Elles sont regroupées par couleur pour faciliter l'avancée de la partie (les vertes en premier, puis les brunes, noires, beiges, comme la couleur sur les cases du plateau)

- Le premier joueur retourne une carte-lettre (verte en début de parcours)

Si la lettre correspond à la case devant lui (le "a" pour le premier tour), il peut avancer sur cette case. Il peut ensuite rejouer, comme au memory. Il devra alors chercher le "e" et ainsi de suite.

- Si la lettre ne correspond pas, il la replace face cachée. C'est au joueur suivant.

On peut donc avancer son pion de plusieurs cases si l'on a bien mémorisé l'emplacement des cartes-lettres. Seule une erreur du joueur stoppe son tour. Il est donc important de regarder ce que découvre les autres joueurs car cela nous servira pour avancer à notre tour!

- Le premier joueur à atteindre la pyramide gagne la partie.