



1 ou 2

3 ou 4

5 ou 6



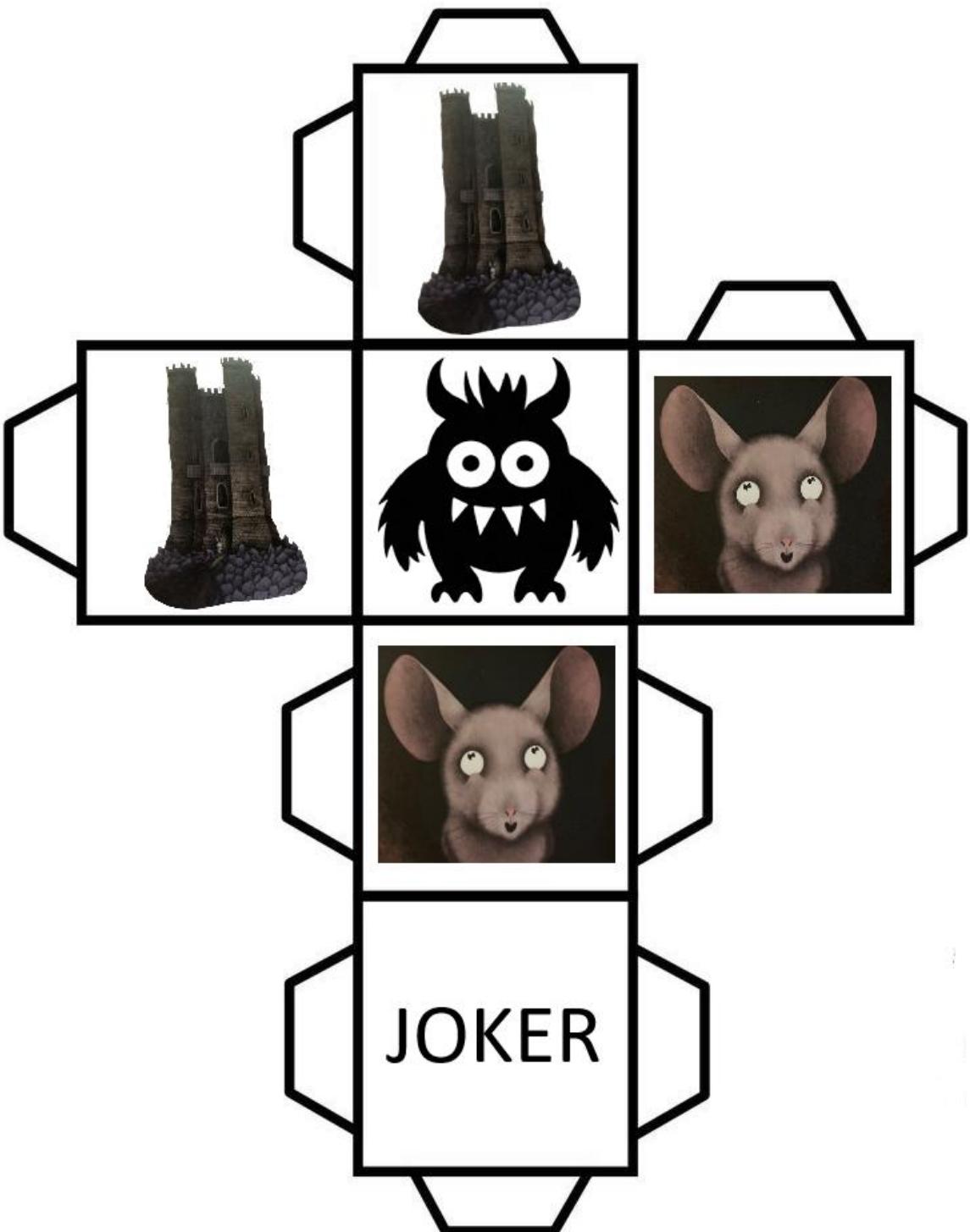
1 ou 2

3 ou 4

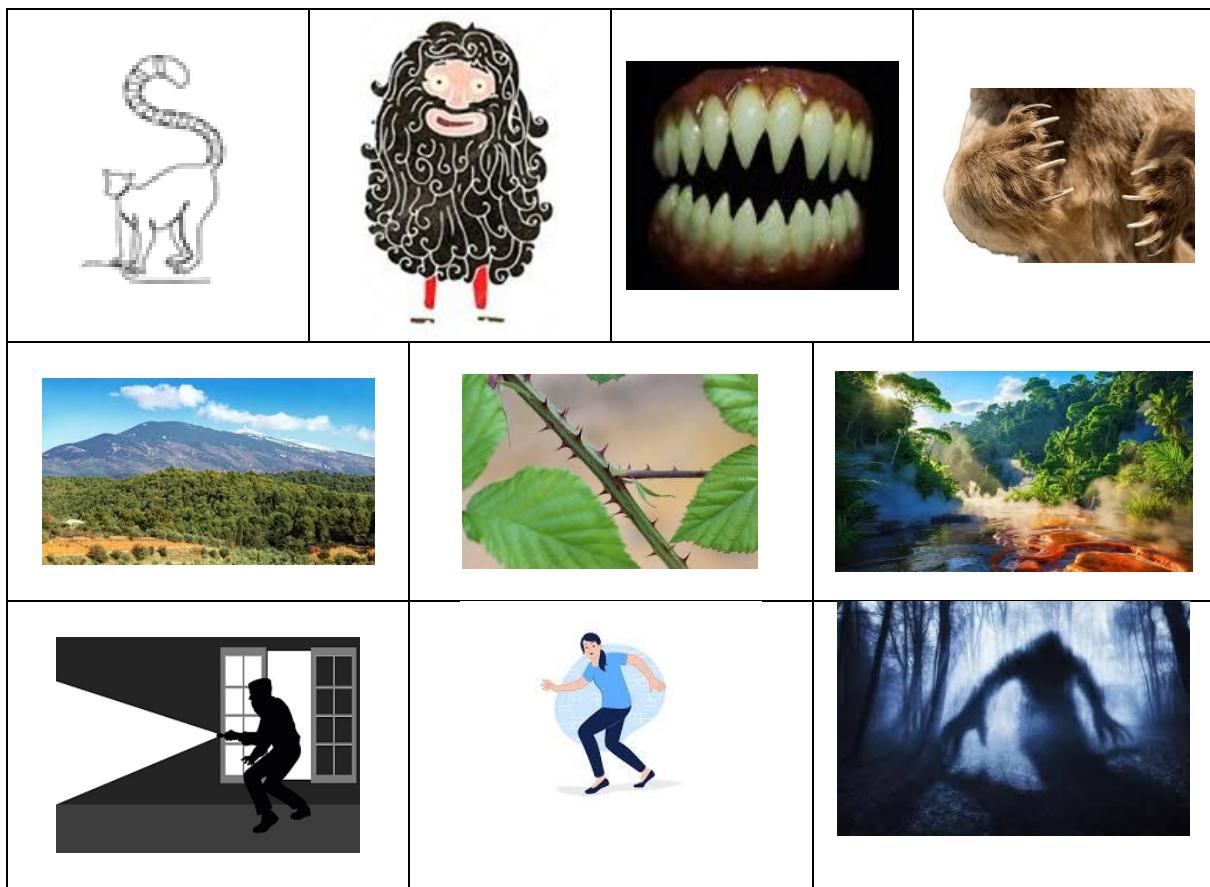


5 ou 6





Matériel à imprimer :



Lexique du jeu

| | |
|---|-------------------------------------|
|  | Le mont derrière la forêt |
|  | Le champ de ronces |
|  | La rivière bouillonnante |
|  | Une voleuse qui ne sort que la nuit |
|  | Se faufler |
|  | Une ombre terrifiante |
|  | Une longue queue |
|  | Un corps poilu |
|  | Des dents pointues |
|  | Des pattes toutes griffues |

Règles du jeu

Le jeu se joue à deux dés. Le premier, le dé personnages, à imprimer avec les faces correspondant aux images à compléter.

Le deuxième, un dé classique à 6 faces (à constellations ou chiffres).

Le but : en équipe, compléter le tableau des lieux de l'histoire ET le tableau de la souris AVANT que celui du monstre ne soit rempli.

Comment se déroule une partie ?

Chacun son tour on lance d'abord le dé personnages : si je tombe sur château, je lance ensuite un dé à 6 faces et je pose l'image correspondant au résultat (1 ou 2, 3 ou 4, 5 ou 6). Je passe ensuite le dé à mon voisin que j'ai déjà eu ou non cette image. Même système si le dé personnage indique une souris.

Si je tombe sur la case joker, coup de chance ! Je remplis le tableau que je souhaite.

Si je tombe sur la face monstre, aïe ! Je pose directement une des cartes caractérisant le monstre sans jeter le dé.

Si les quatre cases du monstre sont remplies avant le tableau château et le tableau souris, c'est le monstre qui a gagné...

Mais ce sera l'occasion de retenter sa chance !