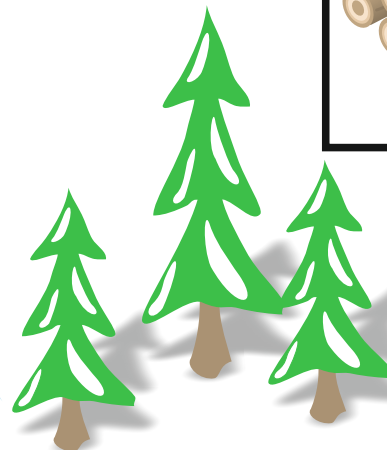
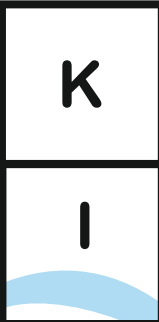
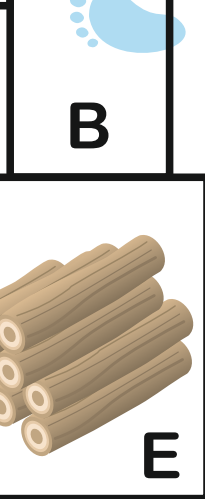
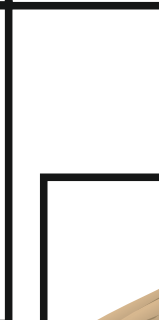
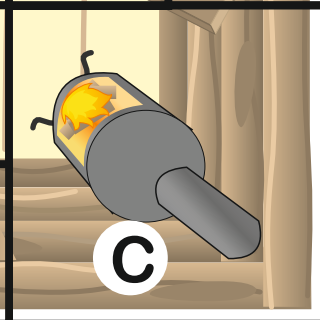
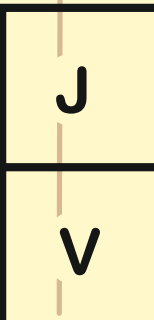
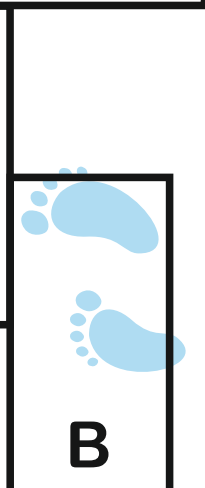
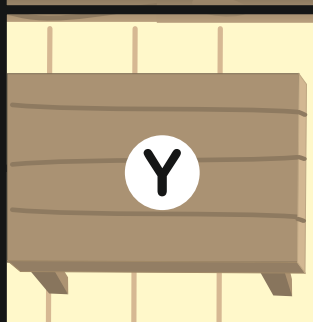
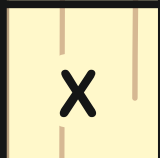
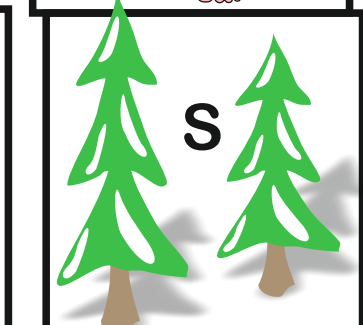
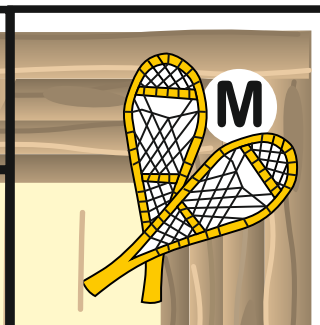
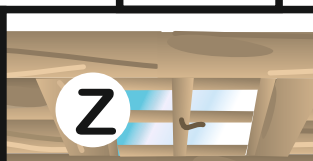
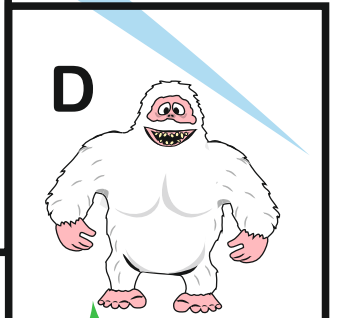




Le chalet



Règles du jeu

But du jeu:

Il faut reconstituer un mot en déplaçant un pion sur des cases lettrées.

Le plateau de jeu représente un chalet et ses alentours. Les cases contiennent des lettres qui te serviront à écrire ton mot.

Prends un pion et pose-le sur la case de ton choix.

Lance deux dés pour connaître le mot que tu dois écrire:

Le premier dé indique les dizaines et le deuxième indique les unités.

Regarde dans la liste (ci-contre) et trouve le mot correspondant. Tu vas devoir écrire ce mot, mais tu ne peux le faire qu'en plaçant ton pion sur les lettres qui le composent.

Lance un dé pour déplacer ton pion de case en case et atteindre les lettres qui te permettront d'écrire ce mot. A chaque fois que tu places ton pion sur une lettre qui compose ton mot, tu peux l'inscrire et ainsi compléter ton mot.

Tu n'es pas obligé de te déplacer de la totalité du score obtenu au dé.

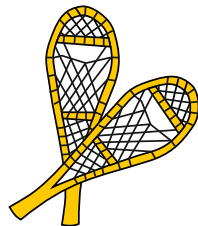
Si ton mot comprend plusieurs fois la même lettre, tu les écris toutes lorsque tu te places sur la case contenant cette lettre.

Tu ne peux pas passer par une case occupée par un autre joueur.

Tu dois toujours passer sur des cases qui se touchent.

Tu gagnes si tu écris ton mot le premier.

Exemple : Un joueur place son pion sur le **lit** du chalet. Ensuite il lance deux dés et obtient **2** (dizaine) et **3** (unité) équivalent à **23**, donc en regardant la liste des mots, il trouve « **igloo** ». Il lance un dé pour se déplacer et obtient 3. Avec ce score il peut atteindre les lettres **I** ou **L**. (Il peut aussi se déplacer vers le **G** et le **O** mais il devra s'arrêter sur **Z** car il ne peut se déplacer que de trois cases). Le joueur choisit de placer son pion sur la case **L** et peut donc écrire la lettre **L** pour commencer à former le mot **igloo**.



- 11 Avalanche
- 12 Bois
- 13 Chausson
- 14 Doudou
- 15 Empreinte
- 16 Froid
- 21 Grotte
- 22 Hiver
- 23 Igloo
- 24 Jonquille
- 25 Kayak
- 26 Lit
- 31 Montagne
- 32 Neige
- 33 Ours
- 34 Perce-neige
- 35 Quipu
- 36 Raquette
- 41 Sapin
- 42 Tronc
- 43 Univers
- 44 Verglas
- 45 Wagon
- 46 Xylophone
- 51 Yéti
- 52 Zoom
- 53 Luge
- 54 Ski
- 55 Piste
- 56 Pente
- 61 Cordée
- 62 Alpiniste
- 63 Gant
- 64 Bâton
- 65 Descente
- 66 Parapente