

les lettres rondes

a

a o d c q

les lettres rondes

o

a o d c q

les lettres rondes

d

a o d c q

les lettres rondes

c

a o d c q

les lettres à pont

n

n m v w

les lettres à pont

m

n m v w

les lettres à pont

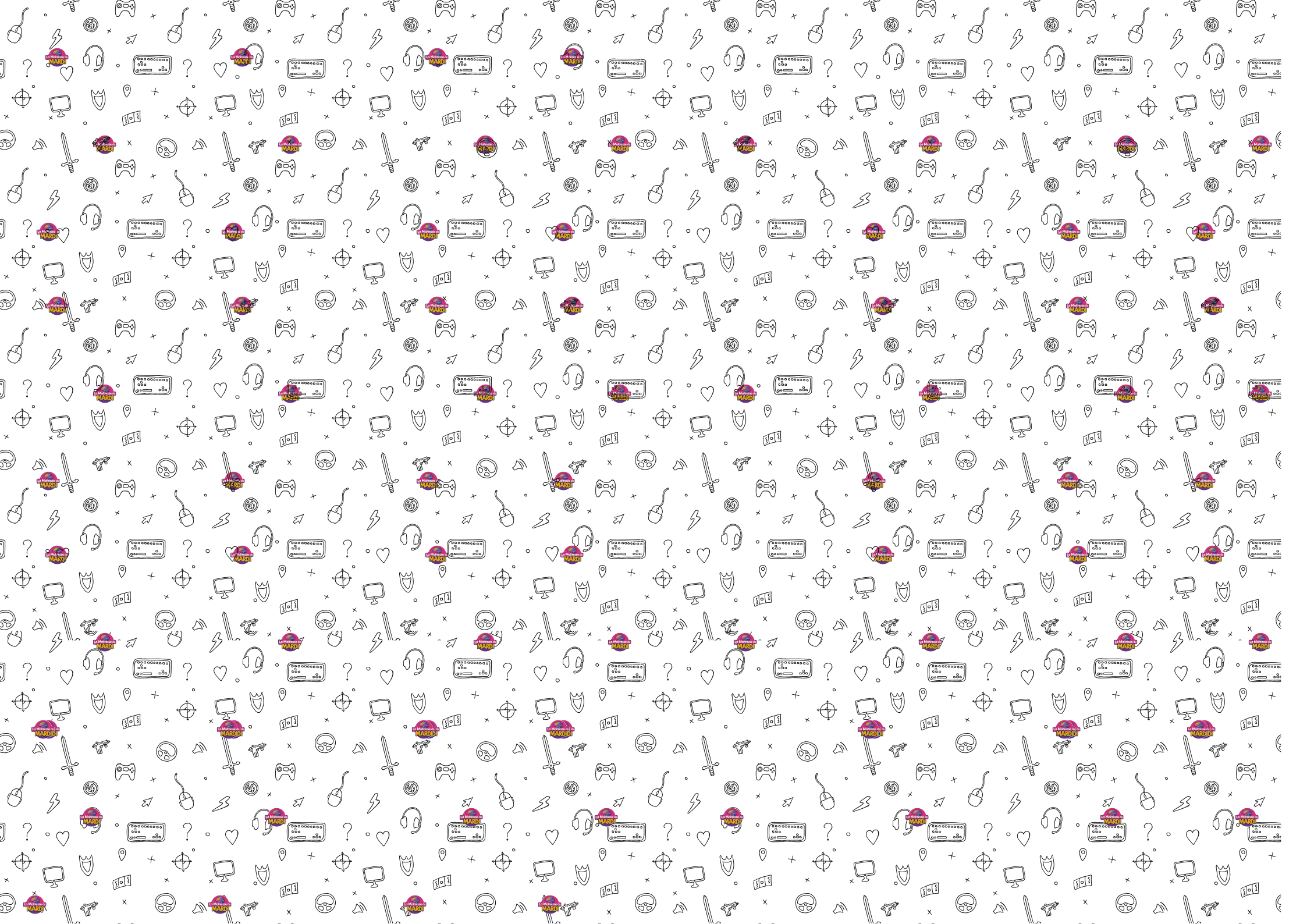
v

n m v w

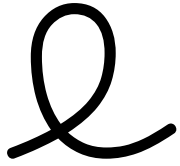
les lettres à pont

w

n m v w

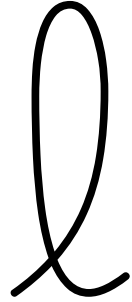


les lettres à boucles
ascendantes




e l b h k

les lettres à boucles
ascendantes



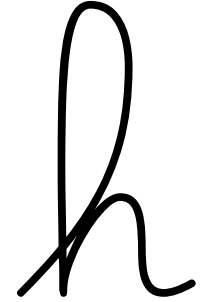
e l b h k

les lettres à boucles
ascendantes



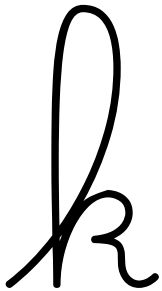
e l b h k

les lettres à boucles
ascendantes



e l b h k

les lettres à boucles
ascendantes



e l b h k

les lettres combinées



s x r z

les lettres combinées



s x r z

les lettres combinées



s x r z

les lettres rondes

q

a o d c q

les lettres à pointes

i

i u t r

les lettres à pointes

t

i u t r

les lettres à pointes

u

i u t r

les lettres à pointes

r

i u t r

CURSI-MONSTRE



Règle du jeu 1/2

Objectif: Terminer sa famille de lettres en premier.

A son tour, le joueur pioche une carte ou achète une carte.

PIOCHER une carte:

- 1) Le joueur pioche une carte lettre: si c'est la première (et que aucun autre joueur ne possède déjà cette famille), il devra compléter cette famille. Si c'est une autre famille de lettre, le joueur la garde de côté. Il doit nommer la lettre qu'il pioche.
- 2) Le joueur pioche une carte cookie : il la pose devant lui et continue de piocher.
- 3) Le joueur pioche une carte tapette : il la pose devant lui et continue de piocher.

Règle du jeu 2/2

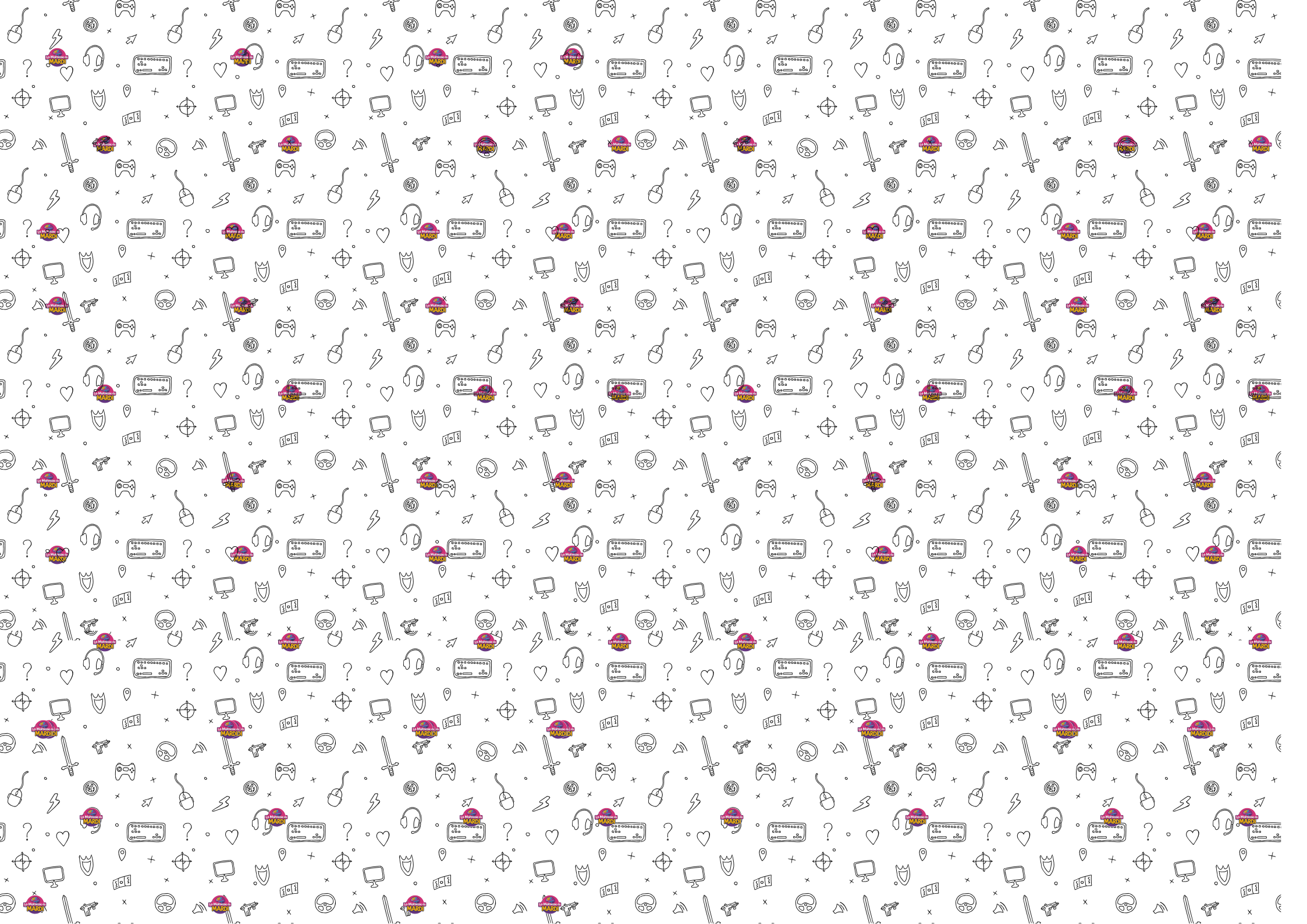
4) Le joueur pioche une carte monstre: il doit le nourrir avec 3 cartes cookie ou des cartes lettres ou le renvoyer avec une seule carte tapette.

5) le joueur pioche une une carte ABCD : il doit réciter l'alphabet sans se tromper sinon il rend une carte lettre.

ACHAT d'une carte : Avec 3 cookies, le joueur peut acheter une carte lettre à un adversaire. Il ne pioche pas de carte.

Il est important de faire nommer les lettres, d'explique le nom de la famille.

Bonus : avoir également des lettres mobiles en majuscule et script. Quand il pioche une carte lettre, le joueur doit chercher sa correspondance dans les deux écritures.



les lettres à boucles descendantes

g

g j y f

les lettres à boucles descendantes

j

g j y f

les lettres à boucles descendantes

y

g j y f

les lettres à boucles descendantes

f

g j y f

carte spéciale

A B C D

carte spéciale

A B C D

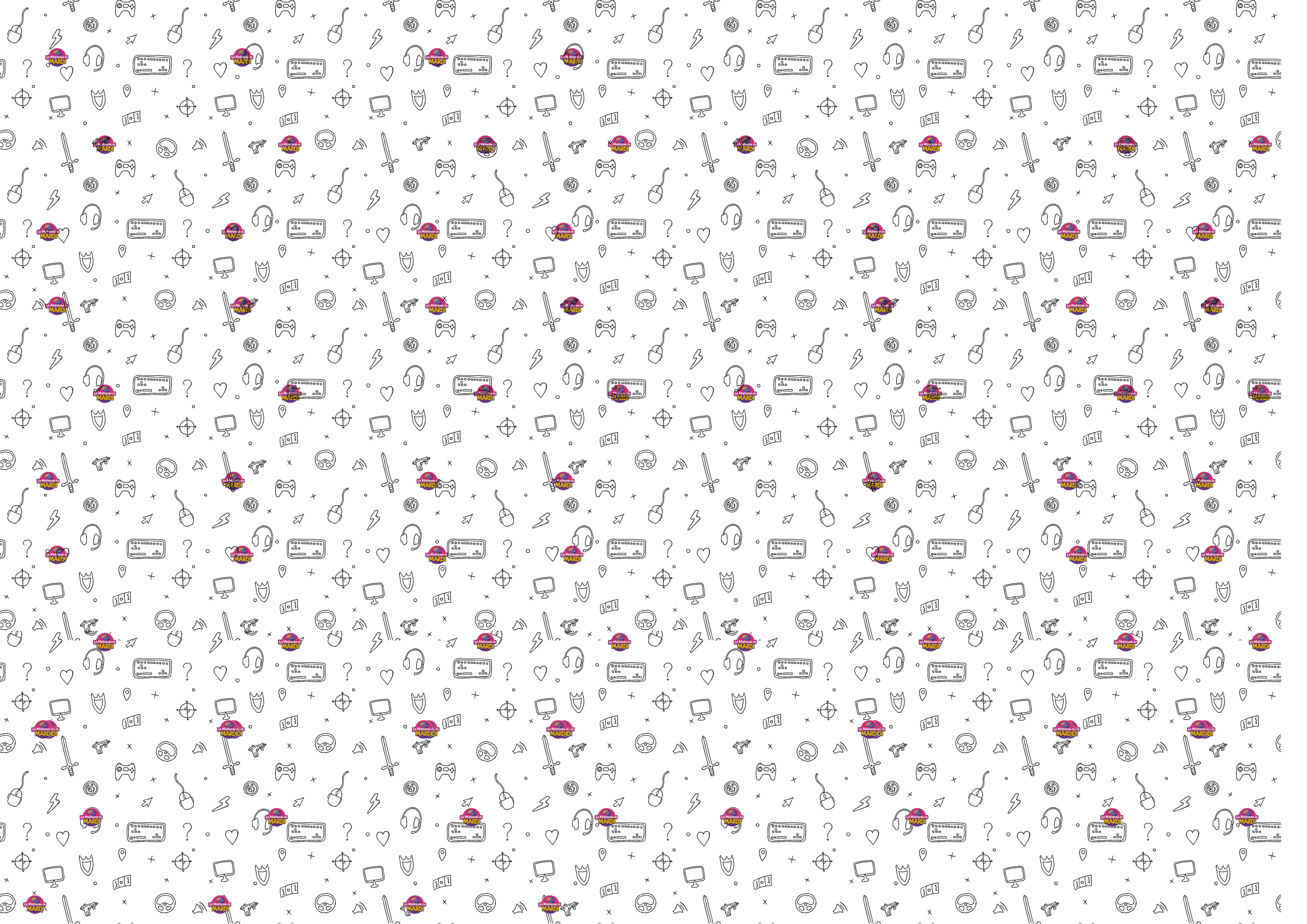
carte spéciale

A B C D

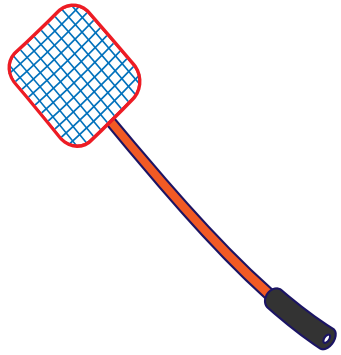
les lettres combinées

z

s x r z



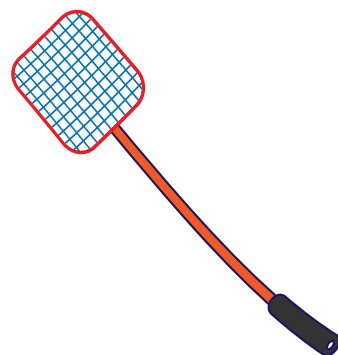
carte spéciale



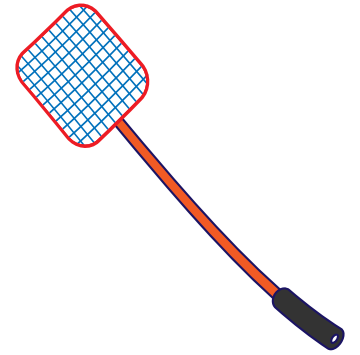
carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale

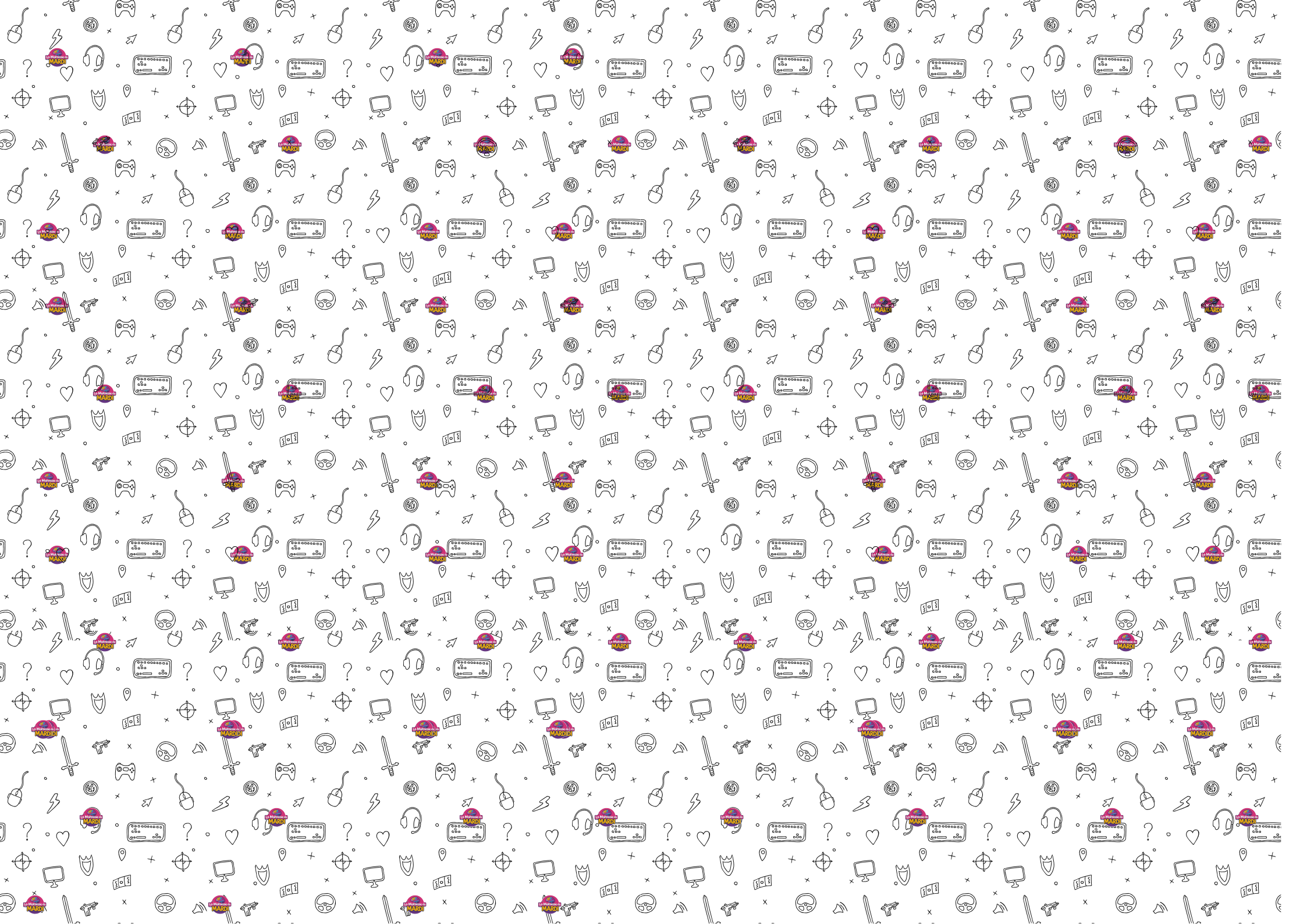


carte spéciale



carte spéciale





carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale

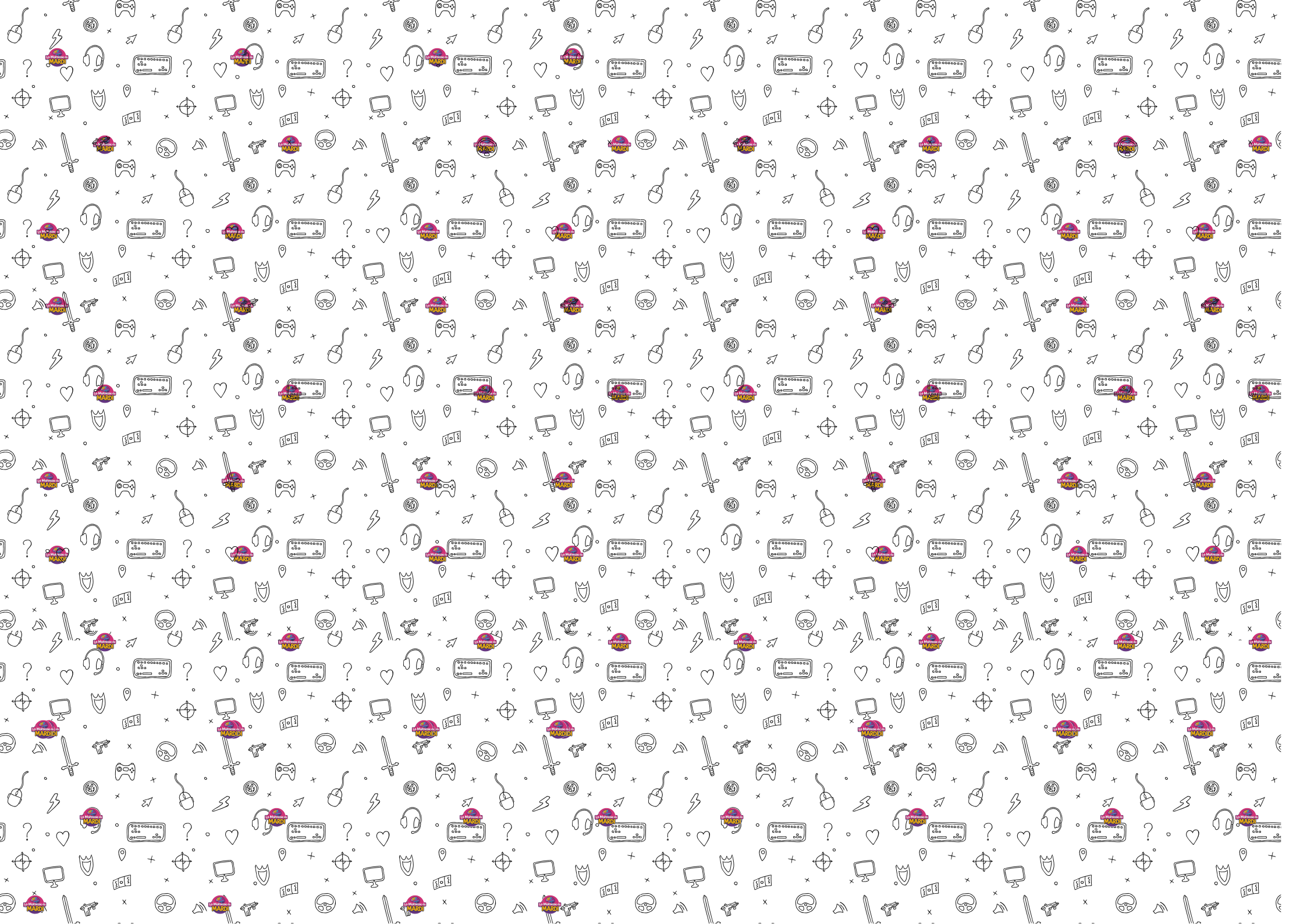


carte spéciale



carte spéciale





carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



carte spéciale



