



MATHS
974

LA COURSE

AUTOMATHS



LA COURSE AUTOMATHS

RÈGLE DU JEU :

1. Au début du jeu, placer son pion sur la case de son choix.
Le joueur le plus jeune commence la partie.
2. Lancer le dé et déplacer son pion, dans le sens que l'on veut.
3. Piocher une carte dans le sabot correspondant à la couleur de la case.
4. Répondre à la question.
5. Si la réponse est correcte, cocher une case dans sa feuille de score.
6. C'est au joueur suivant de lancer le dé...
7. La partie s'arrête lorsqu'un joueur a coché les 16 cartes
OU au bout d'un temps imparti : le gagnant est alors celui qui a le plus de croix sur sa carte.

Remarques :

- Pour limiter la triche, on peut permuter les cartes de score avec son voisin
- La réponse étant au verso, c'est un autre joueur qui montre la carte et qui vérifie la réponse

