

Règle de jeu « CROQUE IMAGE »

COMPOSITION

- 1 plateau de jeu avec les 20 couvertures de la collection l'AbéCéDaire
- 44 cartes images
- 1 sablier
- 1 fiche solutions
- 1 fiche règle du jeu
- 44 jetons

De 2 à 4 joueurs ou plusieurs équipes de deux joueurs.

Un maître du jeu pour valider les réponses avec la fiche solution

Le but du jeu : L'équipe ou le joueur qui remporte le premier 8 jetons a gagné la partie.

Mise en place du jeu : Les cartes sont étalées et retournées autour du plateau de jeu.

DEROULEMENT

- Le premier joueur ou la première équipe pioche une carte image au hasard.
 - Le joueur a le temps de l'écoulement du sablier pour proposer un mot et poser l'image sur la lettre correspondante (exemple : Bateau sur « B »).
 - Le maître du jeu valide ou pas la réponse.
 - Le joueur qui a reconnu l'image et l'a placée sur la lettre correspondante a gagné un jeton.
- Si le joueur ne place pas l'image sur la bonne lettre, il passe la carte image au joueur suivant qui à son tour tentera de reconnaître l'image.
Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur reconnaisse le mot illustré par l'image et qu'il la pose sur la bonne lettre du plateau de jeu.
Si un joueur pose une image sur la mauvaise lettre, un jeton lui sera retiré de son capital. S'il n'a pas de jetons, aucun jeton ne lui sera retiré.

Solutions du jeu « CROQUE IMAGE »

Carte n°1 : hippopotame

Carte n°2 : damier

Carte n°3 : automobiles

Carte n°4 : jongleur

Carte n°5 : jeep

Carte n°6 : reine

Carte n°7 : quad

Carte n°8 : water-polo

Carte n°9 : zigzag

Carte n°10 : nuage

Carte n°11 : tas

Carte n°12 : orage

Carte n°13 : girafe

Carte n°14 : dragon

Carte n°15 : boussole

Carte n°16 : girouette

Carte n°17 : inauguration

Carte n°18 : schtroumph

Carte n° 19 : vautour

Carte n° 20 : urne

Carte n° 21 : yorkshire

Carte n° 22 : avion

Carte n°23 : mâchoire

Carte n°24 : bicyclette

Carte n°25 : érable

Carte n°26 : oie

Carte n°27 : kangourou

Carte n°28 : rhinocéros

Carte n°29 : treize

Carte n°30 : xylophone

Carte n°31 : uriner

Carte n°32 : funambule

Carte n°33 : kimono

Carte n°34 : caniche/chien

Carte n°35 : hibou

Carte n°36 : enveloppe

Carte n°37 : nacelle

Carte n°38 : spider man

Carte n°39 : pis

Carte n°40 : yack

Carte n°41 : quille

Carte n°42 : lunettes

Carte n°43 : cratère

Carte n°44 : infusion