

Règle du jeu « Sauve qui peut les momies! »

Nombre de joueurs: de 2 à 6 joueurs

Durée: 30 minutes

Elèves visés: des GS aux CE2 (en adaptant les cartes)

But du jeu:

- gagner 20 clefs (situées sur les cartes) une fois atteint le sommet de la pyramide
- Éviter les momies qui volent les clefs

Matériel nécessaire:

- Plateau de jeu plastifié en A3
- Cartes découpées et plastifiées puis rangées par paquets de couleur
- 6 pions (j'utilise des bobines de fils usagées)
- 1 dé classique

Démarrage du jeu:

1. Les joueurs lancent chacun leur tour le dé. Le plus grand commence.
2. Celui qui commence rejette le dé et avance sur le plateau de jeu.
3. Il pioche une carte de la couleur correspondant à la case où il se trouve.
4. Soit il sait répondre et garde la ou les clefs obtenues, soit il échoue et demande de l'aide à l'un de ses adversaires qui gagne la carte pour lui-même.
5. Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur arrive au sommet de la pyramide avec les 20 clefs qui ouvrent le trésor du pharaon.
6. Si vous tombez sur une case « Vipère »vous passez un tour.