





1 ← 5 ↓



5 ← 5 ↓



3 → 4 ↓



5 → 5 ↑



1 ← 2 ↓



2 ← 1 ↑



2 ← 1 ↑



2 → 1 ↑



1 → 5 ↑



2 → 1 ↑



2 → 2 ↑



5 ← 3 ↓



2 → 4 ↑



2 → 2 ↑



2 → 5 ↓



3 ← 2 ↑



1 ← 1 ↓



1 → 1 ↑



4 ← 3 ↑



4 → 4 ↓



5 ← 2 ↑



2 → 3 ↓



2 ← 5 ↑



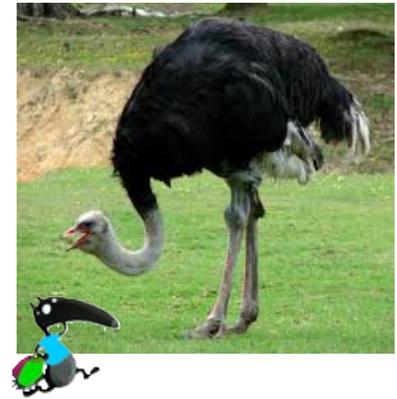
4 ← 1 ↑



5 → 1 ↓



3 ← 4 ↑



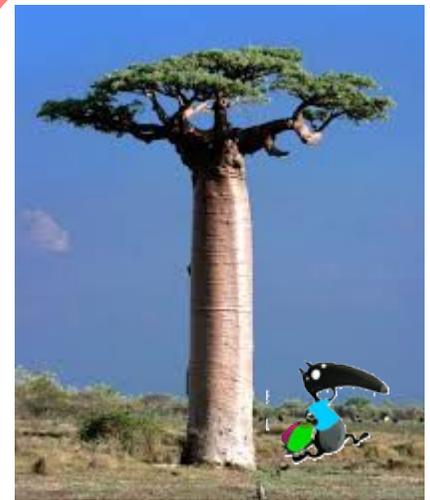
4 → 3 ↑



4 → 5 ↓



4 ← 2 ↓



1 → 1 ↑



5 → 5 ↓



2 ← 4 ↓



2 ← 3 ↑



4 → 4 ↑



3 → 5 ↑



1 ← 1 ↓



1 ← 3 ↓



2 ← 2 ↓



4 ← 5 ↑



5 → 3 ↓



1 → 3 ↑



2 → 3 ↓



1 → 1 ↓



2 → 2 ↓



1 ← 4 ↑



5 ← 4 ↑



5 → 4 ↑



1 → 4 ↓



1 ← 2 ↑



4 ← 2 ↓



5 ← 1 ↓



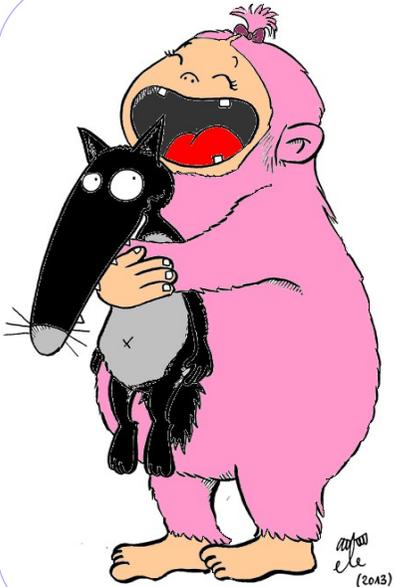
3 → 2 ↑



3 ← 1 ↓



3 ← 5 ↓



Yéti

But du jeu : Gagner le plus de carte avant que Demoiselle Yéti ne rattrape Loup.

Règle du jeu :

Mélanger les cartes puis disposer, faces visibles, les 9 premières en un carré de 3 X 3 cartes. Le reste constitue la pioche. Les joueurs mémorisent les 9 cartes posées sur la table puis elles sont retournées, faces cachées. (Seuls les dessins sont à mémoriser, pas les chiffres ni les flèches). Le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte de la pioche et regarde les indications des flèches. Celles-ci indiquent le nombre de déplacements en vertical et horizontal à effectuer afin de connaître la position de la 1ère carte à deviner. Le joueur pose son doigt sur la carte centrale et effectue les déplacements indiqués sur la carte (cf ex). A la fin de ces déplacements, son doigt se pose sur une carte : il doit se souvenir du dessin de

celle-ci et le dire à haute voix. Puis il retourne la carte. **Si c'est bien cela**, il la garde comme point gagné. Il prend une carte de la pioche, tout le monde la mémorise et elle est placée à la place de la carte gagnée.

S'il s'est trompé, la carte est défaussée et une nouvelle carte est placée pour la remplacer.

La partie s'arrête quand un joueur pioche Demoiselle Yéti. Il faut alors compter les points. Celui qui en a le plus à gagner la partie.

