

# Règlements du jeu

## Lance et compte

Zazou468 <http://laclassedezazou.eklablog.com>

**Nombre de joueurs : 2**

### **Matériel :**

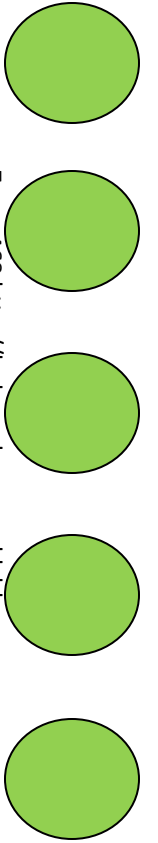
- la planche de jeu
- des jetons
- les cartons de mots à étudier
- un tableau blanc
- un crayon effaçable

### **Règlements :**

- 1- Chaque joueur place un jeton de sa couleur dans l'aire de mise au jeu.
2. Ensemble, vous choisissez qui va commencer la partie. Celui qui commence sera le joueur A.
- 3- Le joueur B pige une carte. Il lit ce mot au joueur A qui doit l'épeler ou l'écrire correctement sur le tableau blanc.
- 4- Si le joueur épelle ou écrit correctement le mot, il peut avancer son jeton sur le prochain rond noir sur la patinoire. S'il ne réussit pas, il reste sur son rond.
- 5- Puis, on inverse les rôles pour le tour suivant.
- 6- Lorsqu'un joueur réussit à rendre son jeton dans le but, il compte un point et dépose son jeton sur l'un des cercles verts.
- 7- Le premier joueur à accumuler 5 points gagne la partie.

# Lance et compte

Zazou468 <http://laclassedezazou.eklablog.com>



A large rounded rectangle is divided into three horizontal sections by blue lines. The top and bottom sections are bounded by red lines, while the middle section is bounded by a red dashed line. Each section contains two circular targets and several black dots representing darts. The top section has 3 dots, the middle has 4 dots, and the bottom has 3 dots. The text 'Lance et compte' is written in blue at the top and bottom of the rectangle.

# Lance et compte