

# MAT & M&S Pictos

Règlement

2-4  
JOUEURS  
3 ANS +

## Contenu



40 jetons



1 roulette



4 montagnes de jeu

## Objectif du jeu

Être le premier joueur à compléter sa montagne de jeu.

## Préparatifs

- 1 Étaler les jetons (face cachée) au centre de l'aire de jeu et garder la roulette à portée de main.
- 2 Chaque joueur choisit sa montagne de jeu et la dépose devant lui.

## Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur débute la partie en tournant la roulette.

Il prend le nombre de jetons indiqué par la flèche, énonce les mots représentés par les pictogrammes et place les jetons sur le thème approprié sur sa montagne de jeu.



C'est au tour du joueur suivant.

Si un jeton ne peut être placé sur la montagne de jeu parce que les cases de ce thème sont toutes occupées, le joueur doit le remettre (face cachée) au centre de l'aire de jeu et attendre le tour suivant.

## Utilise ta mémoire!

Un joueur qui parvient à mémoriser l'emplacement d'un jeton remis au centre des joueurs (face cachée) sera avantagé.

Si un joueur fait une erreur en plaçant un jeton au mauvais endroit, il devra le remettre (face cachée) au centre de l'aire de jeu.

# MAT & MATS Pictos

Règlement (suite)

2-4  
JOUEURS  
3 ANS +

## La tempête

Lorsque la flèche de la roulette pointe vers la tempête, tous les joueurs perdent un jeton de leur choix, qu'ils doivent remettre (face cachée) au centre de l'aire de jeu.



## Joueurs aguerris

Les joueurs aguerris peuvent jouer par section, de bas en haut, en complétant une section avant de passer à la suivante.



## Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a complété sa montagne de jeu.

