

Règles du jeu



Préparation

1. L'adulte choisit le paquet de cartes qu'il souhaite utiliser en se référant au guide d'accompagnement.



2. Il mélange les cartes, puis en distribue cinq¹ à l'enfant² et à lui-même. Il place le reste de la pile au centre de la table, face cachée.
3. Il retourne la première carte et la dépose à côté de la pile ; cela devient la défausse.

-
1. Si l'enfant est déjà habile en lecture, l'adulte peut distribuer huit cartes plutôt que cinq.
 2. Le mot *enfant* désigne ici l'enfant ou les enfants d'âge rapproché à qui le jeu s'adresse.

Déroulement

1. L'enfant le plus jeune commence la partie. Il lit à voix haute les mots figurant sur la carte retournée (p. ex., **croche** – **grise**). S'il a de la difficulté à décoder les mots, l'adulte peut lui donner un coup de main (voir la section «Comment aider votre enfant à lire les mots durant le jeu?» dans le guide d'accompagnement). Il cherche dans son jeu une carte présentant au moins un mot qui contient une graphie identique à l'une ou l'autre des graphies surlignées sur la carte retournée (p. ex., **crocodile**).
 - Si l'enfant possède une carte qui convient, il la place sur la défausse en lisant à haute voix le mot pertinent.
 - Si l'enfant n'a aucune carte à placer, il en prend une sur le dessus de la pile. Il peut la jouer si l'un des deux mots qui y figurent correspond à une graphie recherchée, sinon il conserve la carte dans son jeu.



2. Le joueur suivant, en tournant dans le sens horaire, lit à son tour à voix haute les deux mots inscrits sur la dernière carte défaussée. Il dépose une carte de son jeu pouvant aller par-dessus ou en prend une sur la pile de cartes. S'il n'y a plus de cartes sur la pile, l'adulte mélange les cartes de la défausse en laissant celle du dessus et forme une nouvelle pile qu'il place, face cachée, au centre de la table.
3. Le premier joueur qui se départit de toutes ses cartes est déclaré vainqueur.

Les cartes « chance »

Les cartes « chance » peuvent être placées sur n'importe quelle carte retournée; elles donnent le droit de poursuivre immédiatement avec la carte de son choix. Le joueur se départit ainsi de deux cartes.



- Si un joueur se retrouve à la fin du jeu avec deux cartes « chance » et une carte-mot, il peut placer sur la pile ses deux cartes « chance » et ensuite la carte-mot.
- Si la carte retournée au début de la partie est une carte « chance », l'enfant peut placer la carte de son choix dessus.