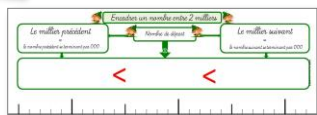


# La course des lutins : encadrer entre 2 entiers

De 2 à 6 joueurs

## Matériel :

- 1 plateau + 1 dé + pions
- Cartes-nombres à piocher
- Cartes-consignes à piocher
- Outils d'aide / bandes numériques si besoin.



**But du jeu :** arriver le premier dans sa maison

**Règle du jeu :** À tour de rôle, chaque joueur tire une carte-consigne et une carte-nombre et procède à l'encadrement demandé par la carte-consigne du nombre indiqué sur la carte-nombre.


En cas de bonne réponse, il lance le dé et avance son pion.


En cas de mauvaise réponse, il passe son tour : il ne lance pas le dé.

- cases spécifiques :

 le joueur relance le dé et avance son pion,

 le joueur monte ou descend lorsqu'il s'arrête sur la case,

 le joueur est perdu, il passera un tour.

 le joueur est bloqué, il relance le dé et recule.

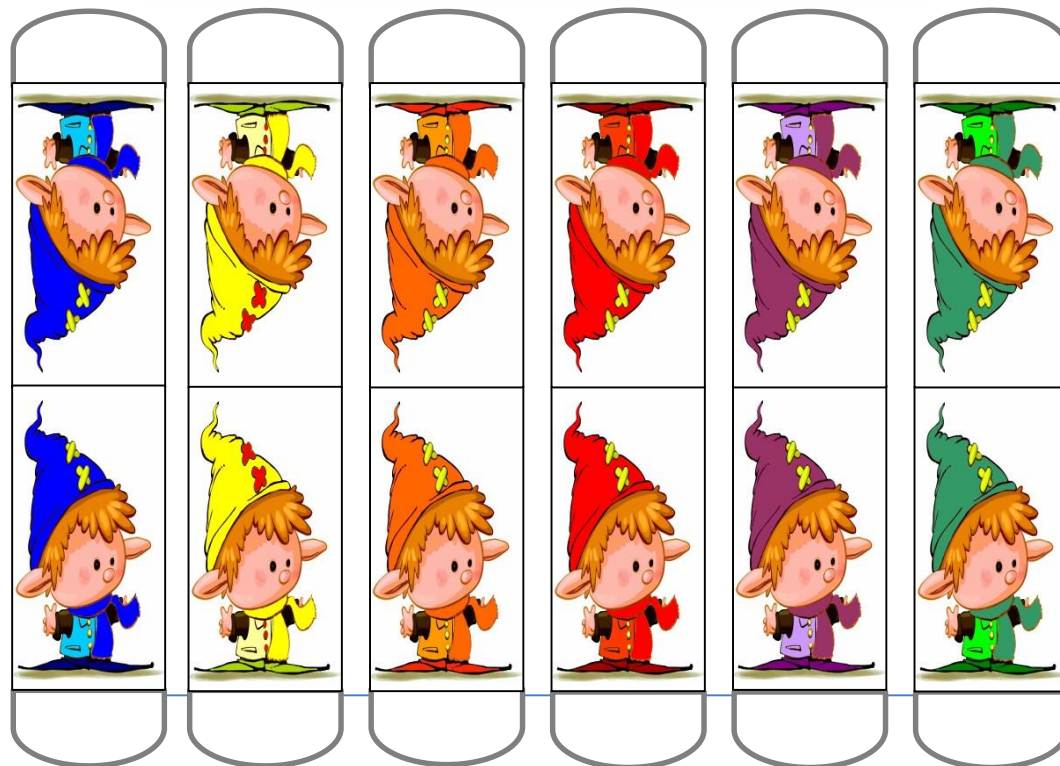
Remarque : niveaux de difficultés croissantes concernant les cartes-nombres :

- niveau 1 : cartes de 100 à 999 (cartes marquées \*)
- niveau 2 : cartes de 1 000 à 9 999 (cartes marquées \*\*)
- niveau 3 : cartes de 10 000 à 99 999 (cartes marquées \*\*\*)
- niveau 4 : cartes de 100 000 à 999 999 (cartes marquées \*\*\*\*)

Variantes possibles :

- Ne pas utiliser tous les niveaux des cartes-nombres ainsi que celles des cartes-consignes,
- Adapter les niveaux des cartes-nombres avec celles des cartes-consignes,
- Ne donner qu'un type d'encadrement à réaliser pendant la partie et, dans ce cas, ne pas utiliser les cartes-consignes.

## Pions à découper, plier et plastifier



Endroits où plier

