

Rappel des règles du jeu MOV

Utilisation du dé

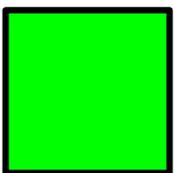


- 1 - Épeler à l'endroit
- 2 - Énoncer le nombre de lettres
- 3 - Énoncer le nombre de voyelles
- 4 - Énoncer le nombre de consonnes
- 5 - Épeler une lettre sur deux
- 6 - Épeler à l'envers

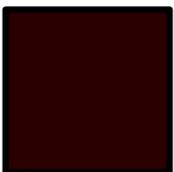
Avancer sur le plateau

Nombre de cases pour avancer =
Nombre affiché par le dé + Nombre de lettres énoncés

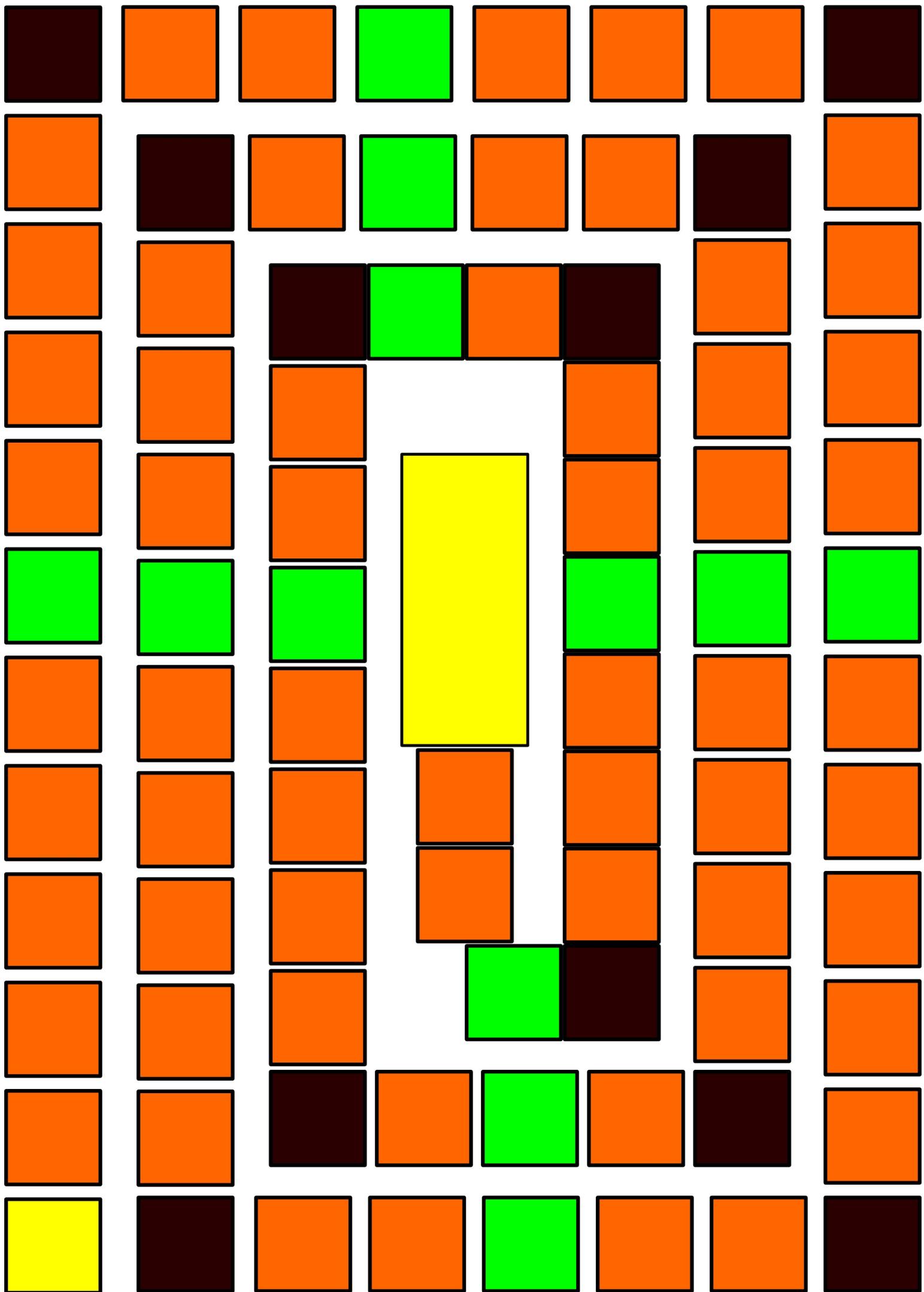
Cases spéciales



Cases vertes :
Avance jusqu'à la case verte suivante



Cases noires :
Recule jusqu'à la case noire précédente



Épelle à
l'endroit

Nombre
de
voyelles

Nombre
de
lettres

Nombre
de
consonnes

Épelle à
l'envers

Épelle une
lettre sur
deux