



F A C T E U R

S O U R I S



F A C T E U R

S O U R I S



F A C T E U R

S O U R I S



F A C T E U R

S O U R I S



A	A	A	A	A	A	C	C	C
C	C	C	E	E	E	E	E	E
F	F	F	F	F	F	I	I	I
I	I	I	O	O	O	O	O	O
R	R	R	R	R	R	R	R	R
R	R	R	S	S	S	S	S	S
S	S	S	S	S	S	T	T	T
T	T	T	U	U	U	U	U	U
U	U	U	U	U	U			

### Les "lettres" de Facteur Souris

#### Matériel:

- un plateau de jeu en 2 deux parties à assembler
- des lettres mobiles (majuscules d'imprimerie)
- 6 cartes individuelles
- prévoir un dé (pour les plus petits avec seulement les constellations 1, 2, 3), un pion par joueur.

**But du jeu:** compléter l'adresse de son l'enveloppe avec les mots FACTEUR SOURIS en lettres mobiles.

**Joueurs:** 1 à 6 joueurs

#### Déroulement:

- poser le tableau au centre d'une table et les lettres face visible au milieu
- chaque joueur a devant lui une "enveloppe" avec le nom de FACTEUR SOURIS (volontairement peu lisible)
- à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par la constellation du dé, dans le sens de la flèche (plusieurs tours de plateau peuvent être nécessaires)

\* s'il tombe sur une case lettre, il la choisit parmi les lettres mobiles et la pose sur sa carte.

\* s'il tombe sur une case lettre déjà posée, il ne fait rien.

\* s'il tombe sur une case "père Noël", il prend n'importe quelle lettre pour compléter sa carte.

Celui qui a terminé l'adresse de son enveloppe le premier a gagné !

F R C  E U  S



A

I

U

T



R

U

R



 U S I R  O S

O U E  S F A C



T  U A S O  R I

R  E T C  F S