Imprimer et monter le jeu

IMPRIMER À 100 %

Plateau : A3 paysage conseillé ; une version A4 réduite est fournie. Pions et cartes : A4 portrait. Règles, corrigé et mémo : A4 paysage. Désactivez « Ajuster à la page ».

CARTES RECTO VERSO

Imprimez le fichier de 12 pages en recto verso, retournement sur les bords longs. Les pages impaires sont les questions et les pages paires les dos illustrés. Faites un essai sur la première paire. Découpez uniquement sur les traits du recto.

MONTER LES PIONS

Papier conseillé : 160 à 200 g/m². Découpez les douze bandes sur les traits continus. Marquez les trois plis pointillés. Pliez au centre, dessins vers l’extérieur. Repliez les deux languettes sous le pion, puis collez-les l’une sur l’autre avec environ 5 mm de recouvrement. La base mesure environ 30 × 15 mm et le pion 49 mm de haut.

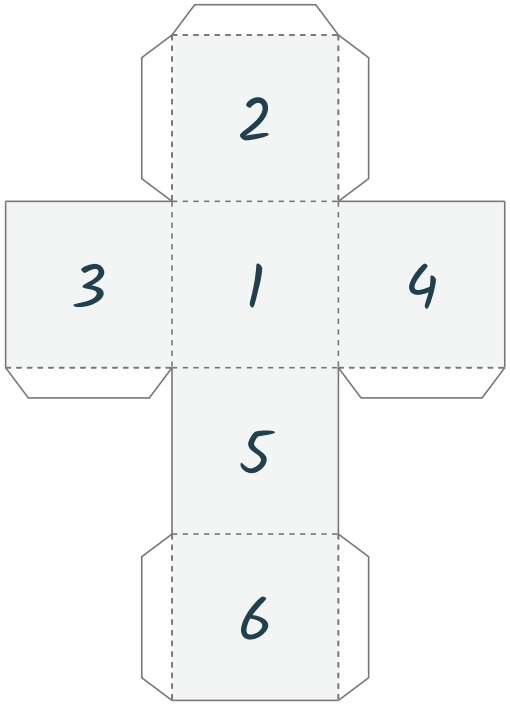
NOMS CACHÉS

Les noms sont imprimés sur les languettes, sous la base. Le petit numéro reste visible sur chaque face et correspond au mémo. Choisissez de deux à six personnages parmi les douze.

AVANT DE JOUER

Le corrigé reste à la disposition du lecteur. Gardez le mémo ouvert en découverte ; fermez-le pour jouer de mémoire. Les cartes de niveau 1 comportent deux choix, celles de niveau 2 demandent un rappel précis, celles de niveau 3 des associations ou des explications.

Un dé à monter



Découpez le contour avec les languettes. Pliez les pointillés ; collez les languettes à l’intérieur.

Contrôle après impression : ce segment doit mesurer 3 cm.