

# Pyramidé 16

adaptation et simplification du jeu « Can't stop »  
pour apprendre les décompositions de nombres  
par Bruno Dobbelstein – [www.actiprim.com](http://www.actiprim.com)

à partir de 7 ans  
Nombre de  
joueurs : 2 à 4

## MATÉRIEL :

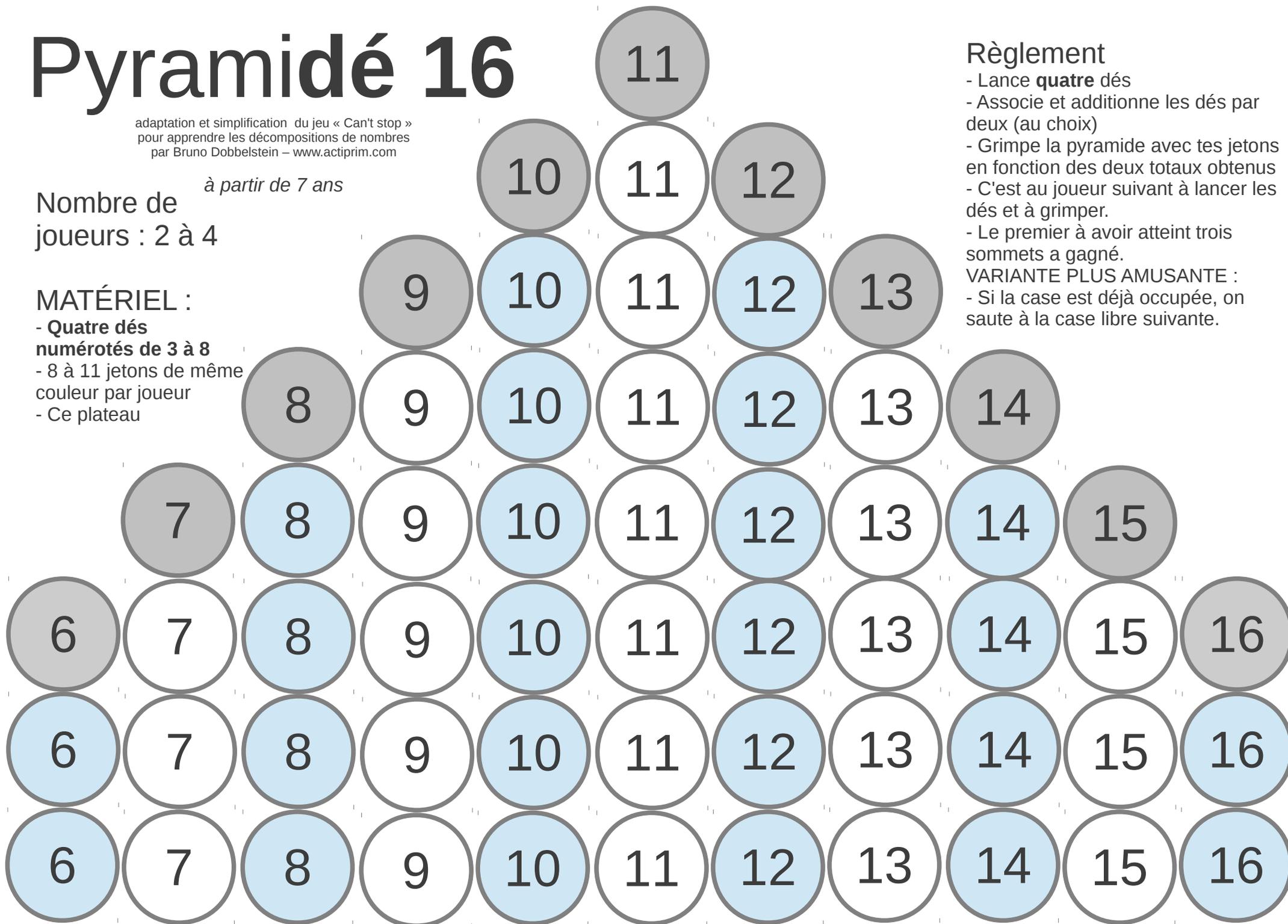
- Quatre dés numérotés de 3 à 8
- 8 à 11 jetons de même couleur par joueur
- Ce plateau

## Règlement

- Lance **quatre** dés
- Associe et additionne les dés par deux (au choix)
- Grimpe la pyramide avec tes jetons en fonction des deux totaux obtenus
- C'est au joueur suivant à lancer les dés et à grimper.
- Le premier à avoir atteint trois sommets a gagné.

### VARIANTE PLUS AMUSANTE :

- Si la case est déjà occupée, on saute à la case libre suivante.



Si vous n'avez pas de jetons, en voici à découper.

