

Pipopipette : la règle en une minute

Deux joueurs relient à tour de rôle deux points voisins, horizontalement ou verticalement. Un trait complète une case ? Inscrivez votre initiale, marquez un point et rejouez. Deux cases fermées par un trait rapportent deux points.

Vérifier la fin de partie

Grille de 4 points : 9 cases et 24 traits. Grille de 5 points : 16 cases et 40 traits. Grille de 6 points : 25 cases et 60 traits. Le total des deux scores doit égaler le nombre de cases.

Un trait en diagonale ou qui saute un point n'est pas autorisé. On ne repasse pas sur un trait déjà tracé. La personne qui termine le plus de cases gagne ; une égalité reste possible avec un total pair.

9 cases pour une petite partie

Prénoms / initiales : _____ et _____

•	•	•	•
•	•	•	•
•	•	•	•
•	•	•	•

Score 1 : _____ Score 2 : _____ Total : _____

Contrôle : le total des points doit faire 9.

16 cases pour une petite partie

Prénoms / initiales : _____ et _____

•	•	•	•	•
•	•	•	•	•
•	•	•	•	•
•	•	•	•	•
•	•	•	•	•

Score 1 : _____ Score 2 : _____ Total : _____

Contrôle : le total des points doit faire 16.

25 cases pour une petite partie

Prénoms / initiales : _____ et _____

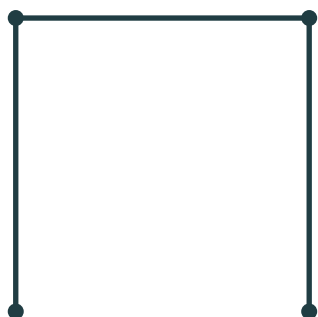
•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•

Score 1 : _____ Score 2 : _____ Total : _____

Contrôle : le total des points doit faire 25.

Deux prises à comprendre

Cherchez le trait manquant. Les réponses se trouvent sous les dessins.



Correction 1

Tracer le côté du bas ferme une case : 1 point et un nouveau trait à jouer.

Correction 2

Tracer le côté vertical commun aux deux cases les ferme ensemble : 2 points et un nouveau trait à jouer.