

# RÈGLES DU JEU DÉBUTANT

## 🎯 BUT DU JEU

Tu es un explorateur en quête du trésor de MEMOTEP. Ton but est d'être le premier à arriver jusqu'à la case trésor au sommet de la pyramide en possession:

- Pour les enfants ou débutants (Vizir) : 80 pièces d'or + 3 cartes de couleurs différentes
- Pour les adultes ou experts (Pharaon) : 120 pièces d'or + 5 cartes de couleurs différentes



## 🎲 PRÉPARATION DU JEU

Place les paquets de cartes de chaque côté du plateau de jeu. Dépose 20 pièces d'or au centre de la pyramide dans le tombeau de MEMOTEP. Chaque joueur choisit un explorateur qu'il place sur la case « start » et reçoit 15 pièces d'or.

Celui qui obtient le plus grand nombre sur un dé commence à jouer (nombre au sommet des dés).

## 📖 LE SCRIBE

Le joueur situé après celui qui joue devient « le Scribe ». C'est lui qui tire les cartes et fait les défis aux autres joueurs. Il devra lire à haute voix le titre de la carte situé au verso afin que tu comprennes le contexte des traductions que tu dois trouver.

## 🎮 JOUER

Ton tour dure 2 minutes et comporte un défi individuel suivi d'un défi collectif dans lequel tous les joueurs jouent ensemble.

### 1- Défi individuel

Lance les 2 dés, la somme correspond au nombre de cases sur lesquelles tu dois te déplacer dans la pyramide. Tu peux te déplacer dans n'importe quelle direction, de case en case, à condition de suivre le chemin en pointillé.

Tu vas tomber sur une case de couleur qui correspond à un thème, le Scribe pioche alors une carte appartenant à la couleur de la case sur laquelle tu es tombé :



Les cases jaunes, bleues, rouges, vertes correspondent à des cartes mots (10 mots par carte).

### - Pour les enfants ou débutants (Vizir) :

Tu as 45 secondes pour donner au Scribe qui pioche la carte et t'interroge sur les 5 premiers mots de la carte, un maximum de traduction du français vers l'anglais :

Le Scribe te donne un mot en français et tu dois trouver la traduction en anglais. À chaque bonne réponse, tu gagnes 2 pièces d'or et si tu ne connais pas la réponse tu dis, « je passe ».

Si tu te trompes, courage, le Scribe te donne la réponse et il t'interroge en fin de tour sur tes erreurs et tu gagnes 1 pièce si tu as mémorisé le mot, alors lance toi !



Si tu tombes sur une case blanche, le Scribe pioche une carte blanche argent et t'interroges sur les 10 mots.

Pour les cases violettes, le Scribe pioche une carte violette argent et t'interroge sur une des 6 phrases de son choix.

Lorsque tu tombes sur une case noire, soit tu pioches une carte mystère or, soit le Scribe pioche une carte mystère argentée. Tu rejoues une seconde fois mais attention, si tu vas sur 2 cases noires pendant ton tour, tu finis en prison (case noire près de l'obélisque).



Les cartes mystère or sont des événements ou des attaques à utiliser contre les autres joueurs. Les cartes mystère argent permettent de gagner plus de pièce d'or, le Scribe t'interroge soit sur des questions de culture générale soit sur des questions de grammaire.

## - Pour les adultes ou experts (Pharaon) :

Le défi individuel est le même sauf que tu es interrogé sur les 10 mots de la carte qui te rapportent une seule pièce d'or par bonne réponse et tu as une seule chance.

Pour les cases blanches, le Scribe pioche une carte blanche or et pour les cases violettes, il tire alors une carte or (les plus difficiles).

Lorsque le sablier se termine, tu récupères alors la carte sur laquelle tu viens d'être interrogé.

## 2- Défi collectif

Le Scribe pioche une nouvelle carte de la même couleur et interroge de l'anglais vers le français tous les autres joueurs sur les mots de la carte.

Le premier joueur à donner la bonne réponse (le plus rapide) gagne une pièce pour les Pharaons et 2 pièces pour les Vizirs. Si plusieurs joueurs répondent en même temps, ils gagnent une pièce chacun. Le joueur qui trouve le plus de mots conserve la carte.

À la fin de ton tour, tu peux t'acheter un étage de pyramide de la couleur de la case où se trouve ton explorateur.

Une fois achetée, quand un autre joueur s'arrête sur ta couleur, il devra te payer (à chaque fois qu'il aura le malheur de tomber dessus).

Chaque pyramide comporte au maximum 3 étages.

La somme requise pour construire un étage de pyramide varie selon le niveau du joueur : un Vizir utilisera le coté argenté, un Pharaon utilisera le coté doré.



Ton tour est terminé, c'est au joueur suivant de lancer les dés et d'avancer dans la pyramide. Le joueur situé après toi devient le Scribe.

## 2 AUTRES MODES DE JEU

**Mode Ramsès** : sois le premier à construire tes 3 niveaux de pyramide pour remporter la partie.

**Mode par tour** : déterminez en début de partie le nombre de tours, vous pouvez ajuster le temps d'une partie selon vos souhaits. Le vainqueur est celui qui obtient le plus de pièces d'or à la fin de la partie. Pour 4 tours de jeu à 3 joueurs, comptez 30 minutes.

## LE + DU JEU

**Un jeu pour tous** : Chaque carte du jeu possède 2 niveaux de difficulté qui permettent de jouer ensemble, c'est pour cela que les 5 premiers mots de chaque carte de couleur sont soit les plus utilisés dans la langue, soit des mots transparents, soit les mots les + faciles.

**Appli gratuite** : Vous ne savez pas comment prononcer les mots, aucun problème, téléchargez l'application MEMOTEP sur Google Play ou Apple store pour écouter et prononcer les mots.

Les couleurs des cartes correspondant à un thème :



Bonus du jeu



Pour aller plus loin dans le jeu, lisez le livret de règle adulte du jeu MEMOTEP inclus dans la boîte.

Envie d'apprendre ou de vous perfectionner dans une nouvelle langue?

Les versions français/espagnol et français/allemand sont disponibles en jeu complet ou en version add-on (cartes uniquement).

# PRÉSENTATION DU JEU

## MEMOTEP, C'EST QUOI ?



MEMOTEP est le jeu d'apprentissage collectif des langues étrangères à mettre entre toutes les mains. Assimilez facilement les mots essentiels des langues, en famille ou entre amis, au cours de parties endiablées.

Grâce à une nouvelle méthode ludique et efficace, plongez dans l'univers de l'Égypte ancienne et construisez votre pyramide du savoir.

## LES EXPLORATEURS

À la fin du 18ème siècle, des explorateurs venus des quatre coins du monde affluent vers l'Égypte pour découvrir les nombreux trésors enfouis sous le sable depuis plusieurs millénaires :

Lucky Jones, explorateur impétueux toujours en quête de nouvelles aventures

Sya, princesse orientale en quête de savoirs oubliés

Ludwig Von Mustache, le chasseur bougon, habitué à tous les dangers

Marie Ladouce, jeune érudite ayant quitté les bibliothèques pour découvrir le monde

Häpy, jeune guide espiègle connaissant les secrets de la région comme sa poche

Blake, mystérieux gentleman-momie sorti d'on ne sait où... (mais on a bien une idée)

Lord Greenwood, archéologue passionné des mystères de l'Égypte

Ils dénichent, au sud de l'ancienne capitale égyptienne Memphis, un mystérieux parchemin leur indiquant la position exacte d'une pyramide inexplorée depuis plus de 3000 ans : la grande pyramide de MEMOTEP renfermant le secret des langues !

## VIZIRS ET PHARAONS

L'ensemble du jeu a été pensé pour permettre à des joueurs de niveaux différents (par exemple enfant/adulte) de jouer ensemble, sans que la partie soit déséquilibrée.

Il y a 2 niveaux de difficulté :

VIZIR : enfant, débutant

PHARAON : adulte, expert

## SE DÉPLACER

Le joueur peut se déplacer dans toutes les directions, de case en case, à condition qu'elles soient reliées par un chemin en pointillé. Si un joueur s'arrête sur une case occupée par quelqu'un d'autre, il lui prend 5 pièces qu'il ajoute au tombeau de Memotep.



## BUT DU JEU

MEMOTEP PROPOSE 3 MODES DE JEU :

- LE MODE «CLASSIQUE» :

Soyez le premier à parvenir jusqu'à la case trésor au sommet de la pyramide en possession de :

**Vizir** : 80 pièces et 3 cartes de couleur différentes

**Pharaon** : 120 pièces et 5 cartes de couleur différentes

- LE MODE «RAMSÈS» ET «THOT» (Voir p7)



## PRÉPARATION DE LA PARTIE

- 1 - Placez les paquets de cartes de chaque côté du plateau et déposez 20 pièces d'or dans le TOMBEAU DE MEMOTEP.
- 2 - Chaque joueur choisit un aventurier qu'il place sur la case départ devant la pyramide et reçoit 15 pièces d'or.
- 3 - Celui qui obtient le plus grand nombre sur un dé pyramidal commence à jouer (le résultat de votre lancer est indiqué au sommet du dé).



## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

- CARTE MYSTÈRE (voir page 5) : Le joueur peut acheter une carte mystère.
- DÉPLACEMENT : Le joueur lance les 2 dés et choisit sa case.
- LE SCRIBE PIOCHE UNE CARTE correspondant à la couleur de la case du joueur, puis les défis commencent, le tour d'un joueur comporte 2 phases :
  - DÉFI INDIVIDUEL : Le Scribe interroge le joueur sur la traduction des mots d'une carte du français vers l'anglais en 45 sec.
  - DÉFI COLLECTIF : Le Scribe pioche une seconde carte de la même couleur et interroge tous les joueurs de l'anglais vers le français. Le premier à donner la bonne réponse gagne 1 pièce.
- PYRAMIDE (voir page 7) : Le joueur peut acheter un niveau de pyramide de couleur. Par la suite, dès qu'un joueur tombe sur cette couleur, il devra le payer.

## LE SCRIBE

- 1 - Le joueur situé après celui dont c'est le tour devient le Scribe. C'est lui qui interroge le joueur qui joue sur les traductions des mots d'une carte.
- 2 - Le Scribe devra tout d'abord lire le titre de la carte pour indiquer au joueur le contexte des traductions à donner puis il retourne le sablier.
- 3 - Quand un joueur se trompe sur l'une des traductions, le Scribe lui donne directement la bonne réponse.
- 4 - Quand un joueur ne connaît pas la réponse, il dit « passe » pour ne pas perdre de temps.
- 5 - Le tour d'un joueur comporte 2 phases et dure environ 2 minutes.

## LES CARTES



**Basique**  
Verbes, adjectifs,  
noms communs,  
adverbes, prépositions,  
nombres.



**Logement**  
Habitat, vêtements,  
pièces de la maison,  
objets du quotidien,  
construction, mobilier.



**Environnement**  
Climat et nature, faune  
et flore, géographie,  
sciences, pollution,  
voyage.



**Société**  
Économie, politique,  
la ville, restauration,  
science et technologie,  
achats, magasin.



**Relations sociales**  
Description physique,  
sentiment et émotion,  
loisirs, éducation,  
faire connaissance.



**Cartes phrase**  
Rencontre, visite, voyage,  
problèmes, sport, à l'hôtel,  
dans les transports,  
à l'hôpital, chez le docteur.

Contenu de la boîte :

- 1 plateau de jeu • 500 cartes • 1 livret de règles • 100 pièces d'or
- 7 aventuriers • 7 pyramides • 2 dés pyramidaux • 1 sablier (45 sec)

UNE APPLI GRATUITE

Pour l'écoute et la prononciation, téléchargez gratuitement l'application sur Google play et l'App store. Entrez le numéro indiqué en bas de chaque carte. Vous pouvez changer de carte en déplaçant votre doigt à droite ou à gauche.

## POUR CONTINUER L' AVENTURE



Envie d'apprendre ou de vous perfectionner dans une nouvelle langue?

Versions français/espagnol et français/allemand disponibles en jeu complet ou en version add-on (cartes uniquement).

 Rejoignez-nous sur facebook

Édité et distribué par Topi Games. All rights reserved under exclusive licence to Topi Games, 9 rue Pasteur 94130 Nogent sur Marne FRANCE. E-mail : [www.memotep.langue@gmail.com](mailto:www.memotep.langue@gmail.com).  
Besoin d'aide : [www.memotep.com](http://www.memotep.com)

## DÉCOUVREZ L'ANGLAIS EN VOUS AMUSANT ET MÉMORISEZ 100 MOTS PAR PARTIE



## RÈGLES DU JEU

VERSION: **FRANÇAIS / ANGLAIS**



ÉDITION FAMILLE | ÂGE 7+ | JOUEURS 2-35 | TEMPS 30/45 MIN

# JOUER

## PHASE 1 : LE DÉFI INDIVIDUEL

(FRANÇAIS / ANGLAIS)

1 - Le joueur lance les 2 dés et déplace son pion sur le plateau en fonction du résultat obtenu (*somme du sommet des 2 dés*).

2 - Le Scribe pioche une carte correspondant à la couleur de la case du joueur et l'interroge sur la traduction des mots du français vers l'anglais.



### IL Y A DIFFÉRENTS TYPES DE CASES :

1 - Les cases "mot" : - Cases bleues, rouges, vertes et jaunes

**Vizir** : L'interrogation porte sur les 5 premiers mots d'une carte et chaque bonne réponse rapporte 2 pièces. En fin de phase 1, le joueur sera réinterrogé sur ses erreurs par le Scribe et recevra 1 pièce d'or par bonne réponse supplémentaire.

**Pharaon** : L'interrogation porte sur les 10 traductions d'une carte et chaque bonne réponse rapporte 1 pièce.



- Cases blanches : L'interrogation porte sur les 10 traductions d'une carte et chaque bonne réponse rapporte 1 pièce.

**Vizir** : Le Scribe pioche une carte blanche argentée. En fin de phase 1, le joueur sera réinterrogé sur ses erreurs par le Scribe et recevra 1 pièce par bonne réponse supplémentaire.

**Pharaon** : Le Scribe pioche une carte blanche dorée.

POUR LES CARTES BLEUES, ROUGES, VERTES, JAUNES ET BLANCHES, LE JOUEUR CONSERVE LA CARTE EN FIN DE TOUR



2 - Les cases "phrases" : - Cases violettes

Le Scribe pioche une carte violette (argent pour les Vizirs, or pour les Pharaons). Il choisit une phrase et interroge l'aventurier sur la traduction du français vers l'anglais. Le joueur gagne 10 pièces et conserve sa carte en cas de réussite. Pour les Vizirs, en cas d'échec, le Scribe donne la bonne formulation. Si le joueur répète correctement la phrase, il gagne 5 pièces.

3 - Les cases noires : Le joueur choisit soit une carte mystère dorée qu'il tire alors lui-même, soit une carte mystère argentée, dans ce cas, le Scribe tire la carte et l'interroge dessus. Le joueur rejoue quel que soit le type de carte (argent ou or). Si la réponse est correcte (carte argent), le joueur conserve la carte.

4 - Les cases "+" et "-" : Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case où apparaît un signe "+" ou "-", il reçoit ou dépose dans le tombeau le nombre de pièces indiqué.

5 - Les cases spéciales : La case "prison" est la case située à côté des momies, les joueurs y vont pour passer leur tour. La case "oasis" est la case multicolore près du crocodile, elle est accessible grâce à certaines cartes mystère.

## PHASE 2 : LE DÉFI COLLECTIF

(ANGLAIS / FRANÇAIS)

1 - Le Scribe pioche une nouvelle carte de la même couleur, dispose une quinzaine de pièces devant lui, et interroge de l'anglais vers le français tous les autres joueurs sur ce mot. Le premier joueur à donner la bonne réponse gagne 1 pièce.

Les Vizirs gagnent 2 pièces par bonne réponse.

2 - Pour les cartes violettes, le Scribe pioche une nouvelle carte et interroge tous les autres joueurs sur une phrase de son choix (de l'anglais vers le français). Le premier joueur à donner la bonne traduction gagne 10 pièces.

3 - Si plusieurs joueurs répondent correctement en même temps, les joueurs gagnent 1 pièce chacun.

4 - Le joueur qui trouve le plus de mots conserve la carte (lancer un dé en cas d'égalité).

### PHASE 2 : Variante pour une partie entre enfants ou débutants

(ANGLAIS / FRANÇAIS)

1 - Le Scribe pioche une nouvelle carte de la même couleur, et interroge le joueur dont c'est le tour sur la traduction des mots de l'anglais vers le français.

2 - Si le joueur se trompe ou passe, le Scribe interroge tous les autres joueurs sur ce mot. Le premier joueur qui donne la bonne réponse gagne alors 1 pièce.

Le Scribe continue l'interrogation des mots suivants de la même manière, en commençant toujours par le joueur dont c'est le tour.

## LES CARTES MYSTÈRE

### IL EXISTE 2 TYPES DE CARTES MYSTÈRE :

1 - Les cartes mystères dorées sont des cartes qui peuvent avantager ou désavantager le joueur selon la carte. Il en existe deux types : les cartes « à conserver », pouvant être utilisées une seule fois, et les cartes « à jouer immédiatement », qui doivent être remises en bas de la pile une fois utilisées.

2 - Les cartes mystères argentées : Le joueur répond à une question de grammaire ou de culture générale et gagne 10 ou 12 pièces en cas de bonne réponse.



### RÈGLES SPÉCIALES DES CARTES MYSTÈRE :

1 - En début de tour, le joueur peut acheter une carte mystère pour 5 pièces à placer dans le tombeau.

2 - En cas de double, le joueur pioche une carte mystère, puis continue son tour.

3 - **Méfiez-vous !** Si vous obtenez plus d'une carte mystère par tour ou si vous n'avez pas assez d'argent pour régler les sommes des cartes mystère, vous vous rendez immédiatement à la case prison (case près des momies) et passerez votre tour. Au début du tour suivant, rendez-vous à la case départ.

4 - Si vous devez vous rendre en prison, lancez les dés, vous pourrez peut-être y échapper en faisant un 7 ou un 8.

# RÈGLES ADDITIONNELLES

Les règles suivantes offrent la possibilité aux joueurs d'aller plus loin dans l'exploration de la pyramide et permettent de nouvelles stratégies pour s'amuser davantage. Ces règles ne sont pas obligatoires mais fortement conseillées.

## LE TOMBEAU DE MEMOTEP

LORSQU'UN JOUEUR S'ARRÊTE SUR LA CASE DU TOMBEAU DE MEMOTEP, IL REMPORTE LES PIÈCES QUI PEUVENT ÉVENTUELLEMENT S'Y TROUVER ET PEUT CHOISIR L'UNE DES TROIS OPTIONS CI-DESSOUS :

### - CONSTRUISEZ VOS PHRASES POUR GAGNER JUSQU'À 40 POINTS

1 - Afin de gagner davantage de pièce d'or, construisez des phrases dans le tombeau de MEMOTEP à partir des mots anglais des cartes que vous avez obtenues pendant vos tours (cartes blanches, jaunes, bleues, rouges et vertes).

2 - Le nombre de pièces d'or à gagner dépend du nombre de mots que le joueur utilisera à partir de ses cartes et de son niveau :

**Vizir :**

2 à 4 mots : 15 pièces / 5 à 6 mots : 30 pièces / 7 mots et + : 40 pièces

Les Vizirs peuvent ajouter autant de mots qu'ils le souhaitent dans la création de leurs phrases mais ces mots ne sont pas comptabilisés.

**Pharaon :**

2 à 4 mots : 10 pièces / 5 à 9 mots : 25 pièces / 10 mots et + : 40 pièces

Le joueur peut ajouter seulement 2 mots de son propre cru ainsi que des mots de liaison, articles et pronoms. Ces mots ajoutés ne seront pas comptabilisés.

3 - Les joueurs décident si la phrase proposée dans le tombeau est acceptable.

4 - Sur le tombeau, les enfants peuvent inventer une phrase en anglais sans utiliser les mots de leurs cartes, ils remportent alors 5 pièces d'or.

### - ÉCHANGEZ VOS CARTES CONTRE DES PIÈCES D'OR

Les cartes que vous avez obtenues peuvent vous rapporter jusqu'à 40 pièces d'or selon vos combinaisons de couleurs dans le tombeau :

Suite de Cléopâtre : 3 cartes de couleur différentes = 10 pièces

Suite d'Akhenaton : 4 cartes de couleur différentes = 15 pièces

Suite de Kheops : 5 cartes de couleur différentes = 25 pièces

Suite d'Alexandrie : 6 cartes de couleur différentes = 40 pièces

### - CHOISISSEZ LA COULEUR DE VOS CARTES

Le tour se déroule normalement mais le défi individuel et collectif porteront sur les cartes de la couleur de votre choix.



## LES PYRAMIDES

1 - Après le défi individuel et collectif, un joueur peut construire un niveau de pyramide de la couleur de la case où se situe son pion. Chaque pyramide comporte au maximum 3 étages.

La somme requise pour construire un étage de pyramide varie selon le niveau du joueur : un Vizir utilisera le coté argenté, un Pharaon utilisera le coté doré.

2 - Les pièces nécessaires à la construction de la pyramide sont à défausser.

3 - Une fois un étage de couleur construit, chaque joueur qui s'arrête sur une case de cette couleur devra payer un loyer au joueur en possession de l'étage de pyramide (les couleurs des étages peuvent être différentes).

4 - Un joueur possédant un niveau de pyramide d'une couleur ne payera pas un autre joueur possédant aussi un niveau de cette couleur.

5 - Les joueurs doivent revendre leurs niveaux de pyramide à leur coût d'achat si ils n'ont pas assez d'argent pour payer les sommes demandées.

6 - En fin de partie, les niveaux de pyramide valent leur coût d'achat.



## LES CONSEILS DE MEMOTEP

1 - Le Scribe devra être rapide lors du questionnement. Dans le cas contraire, les autres joueurs peuvent décider de le pénaliser de 5 pièces (à ajouter au tombeau).

2 - Au-dessus de 5 joueurs, MEMOTEP recommande le jeu par équipe afin de rendre les parties plus rapides. Un joueur est alors interrogé par son coéquipier.

3 - S'il n'y a que 2 joueurs, la phase 2 est une seconde interrogation individuelle en 45 secondes (traduction de l'anglais vers le français).

4 - Pour les cartes violettes, il existe plusieurs manières de traduire une phrase (et toutes ne sont pas forcément proposées sur les cartes), par conséquent, si les joueurs estiment que la phrase proposée par le joueur est acceptable, il gagne les 10 pièces (c'est aussi valable pour les mots).

5 - En cas de désaccord entre le Scribe et le joueur interrogé, ce dernier peut éventuellement se servir d'un autre support pour vérifier si sa proposition est juste (livre, internet...).

## AUTRES MODES DE JEU

les principes de construction des pyramides et des phrases dans le tombeau restent les mêmes.

1 - LE MODE RAMSÈS : Soyez le premier à bâtir une pyramide de 3 étages.

2 - LE MODE THOT « PAR TOUR » : Déterminez en début de partie le nombre de tours. Le vainqueur est celui qui obtient le plus de pièces d'or à la fin de la partie.

3 - LE MODE ISIS : Permet de faire une partie en classe entière à l'école, au collège ou au lycée. Consultez notre site internet : [www.memotep.com](http://www.memotep.com) pour les règles et le plateau format géant (150 x 150 cm).

# LES CARTES - Niveau Lycée / Université

DÉFI INDIVIDUEL	
N° carte	Nom de la carte
<b>780 mots niveau B2/C1</b>	
53	La ponctuation
71	Les connecteurs
72	Les quantités
73	Les mots de comparaison
76	Hypothèse et condition
83	3 formes identiques
84	2 formes identiques
85	2 formes identiques
86	2 formes identiques
87	2 formes identiques
93	Verbes avec to
94	Verbes avec with
96	Verbes en on et off
98	Verbes avec of
100	Verbes avec in et out
103	En voiture
104	Prendre le train
106	Sur la route
114	La loi
115	L'industrie
119	Le commerce
120	Commerces de proximité
123	Les services
130	Milieux urbains
131	Le monde de l'entreprise
135	La justice
140	Les élections
141	La presse
144	À l'hôpital
147	L'orientation
148	Voyager
150	Évolution et société
154	Pièces de l'appartement
159	Les mots du cuisinier
167	La salle de bain
170	Les maladies
171	Les médicaments
173	La chambre
174	Salon ou salle à manger
176	Actions domestiques
177	Le bureau
178	Le jardin
179	Le ménage
180	Le bricolage
182	Objets du voyage
183	La TV et la radio
185	La téléphonie
189	Recevoir
194	Les accessoires
196	Les textiles
197	Objets informatiques
198	La bureaucratie
205	Étapes de la vie
211	Les qualités
212	Les défauts
231	Les articulations
234	La rupture
335	À l'école
241	Les désagréments
246	L'éducation
247	Le caractère
248	La politesse
249	Les sens
264	Les céréales
266	Les plantes
268	À la montagne
271	Les reliefs
275	Activités extérieures
285	La matière
286	La recherche
287	La biologie
288	Quelques éléments
289	Grandes découvertes
291	Chasse et pêche
296	Animaux et hommes
297	Le corps humain
298	Les matériaux
300	Les états de la matière

DÉFI COLLECTIF	
N° carte	Nom de la carte
<b>660 mots niveau B2/C1</b>	
66	Autres adverbess
67	Autres adverbess
68	Autres adverbess
74	Cause et conséquence
75	Le temps
78	Les faux amis
88	3 formes différentes
89	3 formes différentes
90	3 formes différentes
91	3 formes différentes
92	Verbes avec back
95	Verbes avec for et about
97	Verbes avec from et at
99	Verbes avec up et down
101	Cultes religieux
102	Prendre l'avion
105	Dans le métro
108	Marché du travail
112	Au restaurant
116	Crimes et délits
117	Technologies urbaines
126	Le monde de l'entreprise
127	La construction
128	La finance
133	Au bureau
136	Voyage en bateau
142	Les médias
143	La voiture
146	Lexique économique
149	Faire des courses
152	Mots de la maison
153	Mots de l'appartement
155	Les pièces de la maison
158	Les objets de la cuisine
160	Accessoires de cuisine
168	Objets de la salle de bain
171	Les toilettes
175	les objets du salon
181	Autres objets
186	L'immobilier
187	La construction
188	Types d'hébergement
193	Le bébé
195	La mode
199	L'électronique
200	Internet
254	les insectes
255	Les animaux marins
257	Animaux à plumes
258	Animaux du désert
259	Animaux en action
260	Anatomie animale
267	À la plage
273	Extrême nature
276	La génétique
277	Le jardinage
278	Lécologie
279	La pollution
280	Les énergies vertes
281	L'espace
282	L'eau
292	L'élevage
293	Faire du camping
294	Partir à l'aventure
295	L'agriculture
299	Les outils de mesures

# LISTE DES CARTES PAR NIVEAU

NIVEAUX A1 À C1 DU CADRE EUROPÉEN COMMUN DE RÉFÉRENCE POUR LES LANGUES

## LES CARTES - Niveau Primaire

DÉFI INDIVIDUEL	
N° carte	Nom de la carte
<b>280 mots niveau A1</b>	
1	12 mois de l'année
2	Jours de la semaine
5	Indicateurs de temps
7	Nombres de 1 à 10
8	Nombres de 11 à 20
23	Pronoms sujets
29	Adjectifs possessifs
30	Adjectifs de couleur
31	Adjectifs de taille
38	Prépositions
39	Conjonctions
41	Mots similaires
42	Mots identiques
44	Noms identiques
45	Les verbes
46	Les verbes
124	<b>L'éducation</b>
125	L'art
132	Pour l'écolier
162	Le petit déjeuner
201	Membres de la famille
204	Le moyen-âge
209	Les instruments de musique
251	Les animaux domestiques
252	Les animaux de la ferme
253	Les animaux de la savane
256	Les animaux de la forêt
262	Les fruits
<b>150 phrases niveau A1</b>	
301	Se saluer
302	Rencontrer quelqu'un
303	Se présenter
304	Faire connaissance
305	Savoir questionner
306	Questionner
307	Inviter quelqu'un
308	Les besoins primaires
309	Les besoins primaires
310	Expressions basiques
311	Expressions usuelles
312	Expressions de base
313	Expressions utiles
314	Les fêtes
315	La nourriture
316	L'impératif
317	Accepter et refuser
318	Goûts et préférences
319	Pour mieux comprendre
320	Pour mieux comprendre
321	Les formules de politesse
322	Les compliments
323	Les compliments
324	Les vœux
<b>Questions de culture générale (A1)</b>	
451 à 480	

DÉFI COLLECTIF	
N° carte	Nom de la carte
<b>300 mots niveau A1</b>	
3	Le temps
4	Les saisons
6	L'heure
9	Les dizaines
10	Nombre en vrac
11	Les nombres
12	Les dates
13	Les opérations
14	Formes géométriques
17	L'orientation
33	Autres adjectifs
40	Similaires et contraires
43	Les fondamentaux
49	Activités quotidiennes
50	Quotidien d'un enfant
107	Transports urbains
109	Dans la ville
110	Loisirs en ville
121	L'ordre
122	Les soins
129	Ballade en ville
139	La politique
151	Mots du logement
157	La vaisselle
163	La nourriture
164	Types de collations
165	Le déjeuner
166	Les viandes
184	Les jeux et jouets
190	Vêtements Homme
191	Vêtements Mixte
192	Vêtements Femme
210	L'art
214	Le physique
220	Les sports collectifs
224	Les loisirs
230	Les parties du corps
232	La bouche
236	Verbes relationnels
238	Nationalités
239	Nationalités du monde
242	L'univers fantastique
250	Les déguisements
261	Garder un animal
263	Les légumes
265	Les fleurs
269	Pays d'Europe
270	Pays du monde
271	Les reliefs
272	La météo
274	Géographie terrestre
283	Notre galaxie
284	Immensité spatiale
290	Sciences et techniques
<b>Notions de grammaire (A1)</b>	
481	Présent simple
482	Présent + ing
484	Le preterit
485	Le futur
489	Les articles
490	La durée
491	Il y a...
497	This & that
499	Prépositions
500	L'orientation

## LES CARTES - Niveau Collège

DÉFI INDIVIDUEL		DÉFI COLLECTIF	
N° carte	Nom de la carte	N° carte	Nom de la carte
<b>930 mots niveau A2/B1</b>		<b>1040 mots niveau A2/B1</b>	
15	Les monnaies	54	En mathématiques
16	Les ordinaires	55	Adjectifs de description
18	Les fractions	56	Adjectifs de description
19	Unités de mesure	57	Adjectifs qualificatifs
20	Mots en TH	58	Adjectifs indéfinis
21	Mots en WH	59	Adjectifs et contraires
22	Mots interrogatifs	60	Adjectifs et contraires
24	Pronoms compléments	61	Adverbes de temps
25	Pronoms réfléchis	62	Adverbes de temps
26	Pronoms possessifs	63	Adverbes de lieu
27	Pronoms indéfinis	64	Adverbes de manière
28	Pronoms démonstratifs	65	Adverbes de fréquence
32	Autres adjectifs	69	Les prépositions
34	Adjectifs de goût	70	Les prépositions
35	Adverbes de lieu	77	Les faux amis
36	Autres adverbes	79	Verbes similaires
37	Autres adverbes	80	Verbes communs
47	Verbes	81	Verbes communs
48	Verbes	82	Verbes communs
51	Dates avant JC	83	3 formes identiques
52	Dates après JC	84	2 formes identiques
88	3 formes différentes	85	2 formes identiques
89	3 formes différentes	86	2 formes identiques
90	3 formes différentes	87	2 formes identiques
91	3 formes différentes	105	Dans le métro
104	3 formes différentes	107	Transports urbains
109	Dans la ville	111	Les conflits
110	Loisirs en ville	113	Rassemblements publics
119	Le commerce	118	Gérer son budget
120	Commerces de proximité	123	Les services
121	L'ordre	126	Le monde de l'entreprise
122	Les soins	130	Milieus urbains
125	L'art	134	Sciences humaines
129	Ballade en ville	137	Se restaurer
135	La justice	140	Les élections
138	Régime politique	141	La presse
139	La politique	147	L'orientation
145	L'école	148	Voyager
151	Mots du logement	150	Evolution et société
154	Pièces de l'appartement	161	Les condiments
156	L'électroménager	167	La salle de bain
157	La vaisselle	168	Objets de la salle de bain
161	Les condiments	169	Les mots de la salle de bain
163	La nourriture	170	Les maladies
164	Types de collations	171	Les médicaments
166	Les viandes	173	La chambre
184	Les jeux et jouets	174	Salon ou salle à manger
190	Vêtements Homme	176	Actions domestiques
191	Vêtements mixte	177	Le bureau
192	Vêtements Femme	178	Le jardin
198	La bureautique	179	Le ménage
199	L'électronique	180	Le bricolage
200	Internet	182	Objets du voyage
201	Membres de la famille	183	La TV et la radio
202	Les individus	185	La téléphonie
203	Les sentiments	189	Recevoir
205	Étapes de la vie	194	Les accessoires
207	«Être»	196	Les textiles
208	La musique	197	Objets informatiques
209	Instruments de musique	206	Développement de soi
210	L'art	211	Les qualités
213	État civil	212	Les défauts
214	Le physique	215	Description physique
216	L'esprit humain	221	Disputer un match
217	L'opinion	222	Événement sportif

## LES CARTES - Niveau Collège (suite)

DÉFI INDIVIDUEL		DÉFI COLLECTIF	
N° carte	Nom de la carte	N° carte	Nom de la carte
218	La croyance	223	Équipement sportif
219	L'athlétisme	225	Communiquer
220	Les sports collectifs	226	La coiffure
224	Les loisirs	227	La famille étendue
229	Faire connaissance	228	L'union
230	Les parties du corps	231	Les articulations
232	La bouche	233	La communication
236	Verbes relationnels	234	La rupture
237	Le monde onirique	235	À l'école
238	Nationalités	240	Les différents cercles
239	Nationalités du monde	241	Les désagréments
242	L'univers fantastique	245	Les relations sociales
243	La vie à deux	246	L'éducation
244	La vie tranquille	247	Le caractère
250	Les déguisements	248	La politesse
252	Les animaux de la ferme	249	Les sens
253	Animaux de la savanne	256	Animaux de la forêt
261	Garder un animal	257	Animaux à plumes
263	Les légumes	258	Animaux du désert
265	Les fleurs	264	Les céréales
269	Pays d'Europe	266	Les plantes
270	Pays du monde	267	À la plage
271	Les reliefs	268	À la montagne
272	La météo	271	Les reliefs
274	Géographie terrestre	275	Activités extérieures
283	Notre galaxie	276	La génétique
284	Immensité spatiale	278	L'écologie
290	Sciences et techniques	281	L'espace
308	Les besoins primaires	282	L'eau
309	Les besoins primaires	285	La matière
310	Expressions basiques	286	La recherche
311	Expressions usuelles	287	La biologie
312	Expressions de base	288	Quelques éléments
313	Expressions utiles	289	Grandes découvertes
314	Les fêtes	291	Chasse et pêche
315	La nourriture	296	Animaux et hommes
316	L'impératif	297	Le corps humain
317	Accepter et refuser	298	Les matériaux
318	Goûts et préférences	300	Les états de la matière
319	Pour mieux comprendre		
320	Pour mieux comprendre		
321	Les formules de politesse		
322	Les compliments		
323	Les compliments		
324	Le vœux		
325	La température		
326	Parler de la météo		
327	La famille		
328	Les loisirs		
329	Appeler au téléphone		
330	Appeler d'un portable		
331	Prendre les transports		
332	Parler d'argent		
333	Chercher un magasin		
334	Dans les magasins		
335	S'habiller		
336	Parler des vacances		
337	Écrire une lettre		
338	Jeu de société		
339	Expressions avec avoir		
340	Expressions avec être		