

A-B	Mots trouvés	1
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

B-A	Mots trouvés	4
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

A-B	Mots trouvés	7
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

B-A	Mots trouvés	10
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

B-C	Mots trouvés	2
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

C-B	Mots trouvés	5
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

B-C	Mots trouvés	8
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

C-B	Mots trouvés	11
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

C-A	Mots trouvés	3
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

A-C	Mots trouvés	6
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

C-A	Mots trouvés	9
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

A-C	Mots trouvés	12
/		
/		
/		
/		
/		
Réponse :		

Énigmes		Mots	Bonus	Énigmes	POINTS			
N°	Dico	Syno	0 à 5	0 à 8	0 ou 1	A	B	C
1	A	B						
2	B	C						
3	C	A						
4	B	A						
5	C	B						
6	A	C						
7	A	B						
8	B	C						
9	C	A						
10	B	A						
11	C	B						
12	A	C						
Totaux à reporter en W								

*Bonus: pour Dico et Syno, Solutions des Énigmes; pour Syno*

Totaux	Bonus à reporter en J	Énigmes à reporter en K
A		
B		
C		

Signature <b>Joueur A</b>	Signature <b>Joueur B</b>	Signature <b>Joueur C</b>	Signature <b>Contrôleur</b>

# PYRAMID'AUXERRE

# 3 JOUEURS

Nom et Prénom		Club	N° Licence	Énigmes (W)	Ping Pong (X)	Noms Propres (Y)	Gdes Pyr. (Z)	Total Manche (W+X+Y+Z)	Points Bonus (J)	Points Énigmes (K)
<b>A</b>										
<b>B</b>										
<b>C</b>										

## PING PONG

5 briques maximum par mot à jouer dans l'ordre. Quand « Dico » prononce le mot à deviner, ou fait une proposition interdite, inscrire « E » dans la case correspondant à l'erreur. L'équipe adverse marque 1 point dans la même colonne que le « E » et prend la main pour le mot suivant. Si l'erreur est découverte après d'autres propositions, et si le mot suivant n'est pas commencé, appeler l'arbitre qui rétablira « E » et « 1 » dans les cases appropriées.

Équipes	Ping-Pong 1										A	B	C	
<b>A → B</b>														
<b>C → B</b>														
Équipes	Ping-Pong 2										A	B	C	
<b>C → A</b>														
<b>B → A</b>														
<b>Totaux Ping-Pong 1 et 2 à reporter en X</b>														

## NOMS PROPRES

Un thème commun pour les noms à deviner, choisi en concertation par les 2 partenaires. 3 briques par Nom Propre. 1 seule enchère possible. 1 nom trouvé = 1 point et l'équipe garde la main. Si le nom n'est pas trouvé, le point va à l'équipe adverse qui prend ainsi la main. Un Nom Propre rapporte obligatoirement et au maximum 1 point à l'une des 2 équipes. Il doit être noté en toutes lettres dans la case correspondante de l'équipe qui marque le point.

Équipes	Noms Propres 1						A	B	C
<b>A → C</b>									
<b>B → C</b>									
Équipes	Noms Propres 2						A	B	C
<b>B → A</b>									
<b>C → A</b>									
<b>Totaux Noms Propres à reporter en Y</b>									

## GRANDES PYRAMIDES

Temps 70s et 1 point par expression trouvée. On ne peut passer sur une expression, elles doivent être jouées dans l'ordre et répétées dans leur intégralité telles qu'elles sont formulées. Les expressions découvertes doivent être notées en toutes lettres dans les cases correspondantes. Chaque case doit obligatoirement comporter une expression ou un trait.

Équipes	Exp 1	Exp 2	Ex 3	Exp 4	Expr 5	Exp 6	A	B	C
<b>A-C</b>									
<b>B-C</b>									
<b>Totaux des Grandes Pyramides à reporter en Z</b>									