



Ce jeu est inspiré de la **bataille**. Il s'agit de remporter le plus de plis en faisant des **calculs** et **comparaisons d'images** par des **fonctions de référence**.



Matériel

- 32 cartes FONCTION réparties en 4 pioches de couleurs **différentes** (une par joueur) et de 8 fonctions **identiques**
- 1 carte OBJECTIF
- un dé 6 marqué de trois + et trois –
- un dé 6 marqué de trois 0 et trois 1
- un dé 10 pour le **chiffre des dixièmes**

But

Obtenir le plus grand nombre de cartes.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs

Mécanisme

Calculer et comparer des images d'un même antécédent par des fonctions de référence.

Objectif

Pour remporter un pli, il faut satisfaire à l'OBJECTIF « **Le plus GRAND gagne** » ou « **Le plus PETIT gagne** », annoncé en début de mène.

Préparation

- Chaque joueur reçoit une pioche de 8 cartes FONCTION, les mélange et les pose faces cachées devant lui.
- Les joueurs préparent la feuille de marques.
- Puis chaque joueur lance le dé 10 : celui qui obtient le plus grand résultat commence. Il reçoit alors la carte OBJECTIF.

Déroulement d'une partie

- Les joueurs tirent les deux premières cartes de leur pioche de cartes FONCTION.
- Le joueur désigné pour commencer lance les dés (ce tirage aboutit à un nombre de départ compris entre -2 et 2).



Exemple : le premier dé 6 indique le signe +, le second dé 6 le **chiffre des unités** et le dé 10 indique le **chiffre des dixièmes** : le NOMBRE TIRÉ est donc : +1,7.

- Le joueur désigné pour commencer **choisit et annonce** l'OBJECTIF à l'aide de la carte OBJECTIF. Il joue alors l'une de ses deux cartes FONCTION. Chacun des autres joueurs pose **en même temps** une des deux cartes de son jeu.
- **Tour à tour**, chacun annonce son **image** du NOMBRE TIRÉ par sa fonction. **Ensemble**, les joueurs valident ou réfutent les résultats. Un joueur dont le résultat est réfuté ne peut pas, bien sûr, remporter le pli.
- Si, sur l'une des cartes posées, une fonction n'est pas définie pour le NOMBRE TIRÉ, le joueur doit reprendre sa carte et la remplacer par l'autre.
- Celui qui réalise l'OBJECTIF remporte le pli et reçoit la carte OBJECTIF.
- Chacun complète sa main avec une carte FONCTION et c'est le gagnant du pli qui démarre la mène suivante.

Bataille

- Si des images sont égales, il y a **bataille** : seuls les joueurs qui ont posé les cartes FONCTION qui ont fait **égalité** jouent le coup suivant pour se départager, en piochant **au préalable** une **nouvelle carte** FONCTION.
- Si sa pioche est épuisée, le joueur utilise sa **dernière carte** FONCTION en main.
- Si le joueur n'a plus aucune carte (ni dans la pioche, ni en main), le pli n'est remporté par personne. Les cartes de ce pli sont mises de côté et ne compteront pas en fin de partie.

Fin de partie

On joue jusqu'à ce qu'au moins un des joueurs a épuisé sa pioche. Le vainqueur est le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de cartes.



Remarques

On pourra jouer à ce jeu sans avoir vu les comparaisons de fonctions, sans calculatrice, et après quelques calculs souvent laborieux, se demander s'il n'y a pas d'autres tactiques. L'idée des comparaisons à l'aide des courbes représentatives va sans doute émerger. On peut alors (ou pas) donner ces courbes. On peut (ou pas) donner les correspondances entre les courbes et les fonctions.

Représentations graphiques des fonctions de référence

