



Ce jeu de cartes consiste à créer des **combinaisons** représentant des **enchaînements déductifs**.



Matériel

Le jeu est composé de 90 cartes classées suivant trois catégories :

- 32 cartes « quadrilatère » (photocopier 2 fois les 16 cartes) ;
- 30 cartes « particularité(s) » ;
- 28 cartes « propriété ».

But

Poser le plus possible de cartes sur la table.

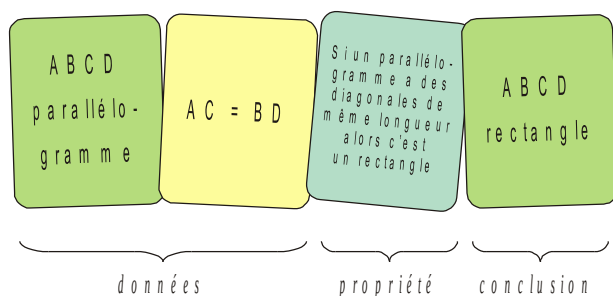
Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs.

Mécanisme

Les joueurs doivent créer des combinaisons de cartes en appliquant la règle suivante :

Toute suite de cartes posée sur la table doit respecter le schéma logique « données + propriété + conclusion ».



Préparation

Battre les cartes.

Déroulement d'une partie

- ✓ Chaque joueur prend au hasard 4 cartes de chaque catégorie. Le reste des cartes permet de constituer une pioche par catégorie.

- ✓ Dès qu'un joueur réussit à associer assez de cartes, il les pose et complète son jeu en piochant pour avoir une nouvelle fois 4 cartes de chaque catégorie.
- ✓ Un joueur peut poursuivre l'une de ses combinaisons posées à condition que le nouvel enchaînement déductif ainsi créé ne soit pas « trivial » : un enchaînement qui propose un parallélogramme en donnée de départ et en conclusion finale n'est pas accepté !
- ✓ Lorsqu'on ne peut pas jouer, il faut passer son tour, mais on peut changer la totalité ou une partie de ses cartes. Chaque carte rejetée est alors placée sous la pioche de sa catégorie.
- ✓ Si un joueur commet une erreur, il reprend ses cartes et passe son tour.
- ✓ La partie s'arrête lorsqu'au moins une catégorie de cartes est épuisée ou que l'on a fait 10 tours de jeu.

Scores

Chaque carte posée vaut 1 point. Le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

Variantes

Suivant le niveau des joueurs, il est possible, voire souhaitable, d'accepter l'ajustement de la règle de base sans changer le mécanisme du jeu.

Voici quelques modifications possibles :

- ✓ choisir les cartes « propriété » quand on pioche ;
- ✓ jouer sans les cartes « propriété » mais avec l'obligation de les citer à la pose d'une combinaison.
- ✓ échanger les cartes entre joueurs ;
- ✓ poursuivre une combinaison d'un adversaire ;
- ✓ jouer comme au Scrabble, les combinaisons sont alors placées au centre de la table et leurs cartes servent de bases pour d'autres combinaisons.

