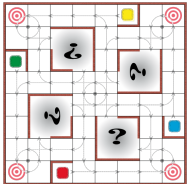




Ce jeu de plateau est une **chasse à l'anneau** dont les déplacements sont déterminés par des **opérations** sur des **entiers relatifs**.

Matériel

- Un plateau et 4 pions⁽¹⁾



- 3 dés⁽²⁾ numérotés de -3 à +3



- 1 ANNEAU⁽¹⁾ et 4 jetons POUVOIR⁽²⁾



- 4 feuilles de marques et 1 feuille de scores

⁽¹⁾ Les pions et l'ANNEAU sont à se procurer ou à fabriquer.

⁽²⁾ Les dés et les jetons peuvent être usinés dans un [FabLab](http://www.fablab.fr).

But

Le but du jeu est de s'emparer de l'ANNEAU et de le ramener dans sa MAISON (case-couleur).

Nombre de joueurs

2, 3 ou 4 joueurs (à 2 joueurs, chacun gère 2 pions)

Mécanisme

Le joueur fait progresser son pion en opérant sur les nombres indiqués par les dés. Outre les 4 opérations arithmétiques, le calcul avec des puissances ou des parenthèses est autorisé.

Si le résultat est positif, le pion se déplace dans le sens des flèches, dans le sens contraire si le résultat est négatif.

Préparation

Chaque joueur place son pion dans sa MAISON.

Les 4 jetons POUVOIR sont mélangés, face cachée, puis placés aléatoirement chacun dans un MAGASIN .

Les joueurs lancent tour à tour 1 dé : celui qui obtient le plus grand nombre place l'ANNEAU dans le MAGASIN de son choix. C'est lui qui débutera la partie également.

Déroulement d'une partie

Au début de la partie, tous les joueurs sont TRAQUEURS et jouent avec 3 dés.

Le joueur désigné pour commencer lance les dés et propose un calcul avec les 3 nombres obtenus (voir Marques).

Si son résultat est **correctement validé** par les autres joueurs, il peut déplacer son pion. Dans le cas contraire, il ne bouge pas et passe son tour. Puis vient le tour du 2^{ème} joueur, du 3^{ème}, etc.

Remarque : depuis une MAISON, seul un résultat positif permet d'avancer.

Deux pions ne peuvent **pas être sur la même case** : le joueur dont le pion s'arrête sur une case déjà occupée renvoie l'autre joueur dans sa MAISON.

Lorsqu'un pion **s'arrête** dans un MAGASIN, le joueur s'empare du jeton POUVOIR. Attention : il ne peut **pas l'utiliser immédiatement** ! Il conserve ce jeton **caché** jusqu'à son utilisation.

Si le MAGASIN contient l'ANNEAU, le joueur s'en empare et le place sur son pion (voir **La Traque !**).

Remarque : lors du déplacement d'un pion, la case d'un MAGASIN compte pour **une seule case** (comme toutes les autres cases du plateau).



Pouvoirs⁽²⁾



GYROPHARE : permet de se déplacer dans un même sens, sans tenir compte des flèches.




NON : utilisable à tout moment, il annule un déplacement adverse.



REJOUÉ : et bien... permet de rejouer !



PARACHUTE : permet, lorsque c'est son tour, d'atterrir sur la **CASE-CIBLE** de son choix. 

Lorsqu'un **POUVOIR** est utilisé, le jeton est écarté du jeu.

Lorsque tous les **POUVOIRS** sont utilisés, les jetons sont replacés aléatoirement chacun dans un **MAGASIN**.

La Traque !

Dès qu'un joueur s'est emparé de l'**ANNEAU**, il devient alors **TRAQUÉ** et doit tenter de regagner sa **MAISON**. Il **rejoue immédiatement** à l'aide de **2 dés uniquement**, et ce tant qu'il possède l'**ANNEAU** : il est lourd !

Les autres joueurs, toujours **TRAQUEURS**, doivent coopérer pour intercepter le **TRAQUÉ** avant qu'il ne parvienne à sa **MAISON**.

Une interception s'effectue **en s'arrêtant exactement sur la case** où se situe le **TRAQUÉ**.

Le **TRAQUEUR** qui intercepte remplace l'**ANNEAU** dans le **MAGASIN** de son choix et renvoie seul le **TRAQUÉ** dans sa **MAISON**. La partie continue avec tous les joueurs redevenus **TRAQUEURS**.

Scores

- La prise de l'**ANNEAU** rapporte **1 point**.
- L'interception du **TRAQUÉ** rapporte **2 points** à chaque **TRAQUEUR**.
- Le rapatriement de l'**ANNEAU** dans sa **MAISON** rapporte **5 points**.
- Une erreur sur un calcul fait perdre **1 point**.

Les joueurs disposent d'une feuille de scores pour consigner les points obtenus.

Le joueur qui totalise le plus de points à l'issue de la partie est déclaré vainqueur.

Marques

Chaque joueur dispose d'une feuille de marques pour consigner les calculs qu'il propose.

Avant de déplacer son pion, il soumet son calcul pour validation/réfutation aux autres joueurs.

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a réussi à ramener l'**ANNEAU** dans sa **MAISON**.

