

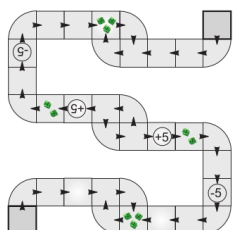


Ce jeu de plateau est une **course** dont les déplacements sont déterminés semi-aléatoirement par des **opérations sur des entiers relatifs**.



Matériel

- Un plateau (court ou long) et 4 pions⁽¹⁾



- 3 dés⁽²⁾ numérotés de -3 à +3
- 4 feuilles de marques



⁽¹⁾ Les pions sont à se procurer ou à fabriquer.

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

But

Arriver le premier au bout du parcours.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs

Mécanisme

Le joueur fait progresser son pion en opérant sur les nombres indiqués par les dés. Le résultat de l'addition, de la soustraction, du produit, voire du quotient quand cela est possible, donne la LONGUEUR et le SENS DU DÉPLACEMENT.

LONGUEUR DU DÉPLACEMENT

La valeur absolue (distance à zéro) du résultat de l'opération choisie donne le nombre de cases du DÉPLACEMENT.

SENS DU DÉPLACEMENT

Si le résultat de l'opération choisie est POSITIF, alors le pion se déplace dans le SENS des flèches.
Si le résultat de l'opération choisie est NÉGATIF, alors le pion se déplace dans le SENS OPPOSÉ des flèches.

Exemple :

pour ce tirage, les opérations possibles sont :

- $(-3)+(-1)=(-4)$ ► déplacement de 4 cases dans le **sens opposé** des flèches ;

- $(-3)-(-1)=(-2)$ ► déplacement de 2 cases dans le **sens opposé** des flèches ;
- $(-1)-(-3)=(+2)$ ► déplacement de 4 cases dans le **sens** des flèches ;
- $(-3)\times(-1)=(+3)$ ► déplacement de 3 cases dans le **sens** des flèches ;
- $(-3)\div(-1)=(+3)$ ► déplacement de 3 cases dans le **sens** des flèches ;

Déroulement d'une partie

- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- A chaque tour de jeu, on lance deux dés. Avec les deux nombres obtenus, le joueur effectue l'opération de son choix et déplace son pion en suivant le résultat trouvé, **après validation de l'adversaire**.
- Quelque soit le tirage, il y a obligation de jouer, quitte à reculer.
- Plusieurs pions peuvent occuper une même case.
- Si un joueur commet une erreur de calcul, il doit replacer son pion sur sa position précédente et passer son tour. Le joueur qui a découvert l'erreur peut déplacer alors son pion d'un maximum de 3 cases dans le SENS qu'il veut.

Fin de partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur réussit à faire tomber son pion **exactement** sur la dernière case.

Cases particulières

- Les cases et permettent respectivement de rejouer **immédiatement** à deux ou trois dés.
- Les cases et déplacent respectivement et **aussitôt** le pion de 5 cases dans le **sens** des flèches ou dans le **sens opposé**.

Scores

- Le vainqueur d'une partie marque **0 point**. Les autres joueurs marquent **autant de points qu'il leur reste de cases** à parcourir, au minimum, pour finir le parcours.
- Au bout de trois parties, le vainqueur est celui qui totalise le plus petit nombre de points.
- Chaque joueur dispose d'une feuille de marques pour consigner les calculs qu'il propose et noter les points obtenus.

