

Règle du jeu

Composition : Il y a 6 « énoncés » et 54 cartes « propriétés ou calculs » .

Le but du jeu est de gagner le maximum de points en associant à un ou plusieurs énoncés des cartes appropriées

Préparation : Les 6 « énoncés » sont placés au centre de la table.

Mélanger les 54 cartes, en distribuer 8 par personne.

Le reste du paquet constitue une pioche.

On choisit un premier joueur et on tourne dans le sens trigonométrique.

Déroulement :

A son **tour de jeu**, le joueur **doit** faire **une** des actions suivantes, **au choix** :

- Se défausser d'une carte et récupérer la première de la pioche.
- Récupérer un énoncé : pour cela il faut qu'il possède une carte qui peut lui être associée. Il pose alors les deux devant soi.
- Poser une carte sur un énoncé déjà présent devant lui : la carte doit être compatible avec l'énoncé et être de type différent de celles déjà présentes sur cet énoncé.

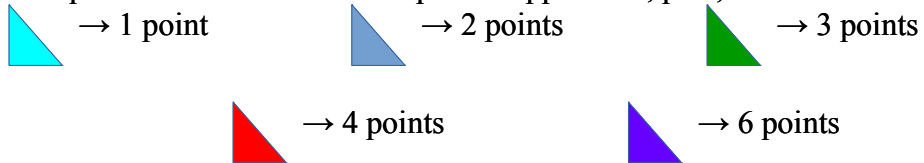
Entre deux tours de jeu (pendant que les autres jouent), le joueur **peut compléter** une carte déjà posée sur un de ses énoncés ; il pioche ensuite une nouvelle carte, soit la dernière défaussée, soit dans la pioche.

Fin du jeu : le jeu se termine lorsque la pioche est épuisée ou bien qu'un des joueurs a épuisé sa « main ».

Comptage des points :

Chaque carte correctement associée rapporte 1 point.

Chaque carte correctement complétée rapporte en, plus, suivant sa couleur :



Le gagnant est celui qui a récolté le plus de points.

Règle du jeu

Composition : Il y a 6 « énoncés » et 54 cartes « propriétés ou calculs » .

Le but du jeu est de gagner le maximum de points en associant à un ou plusieurs énoncés des cartes appropriées

Préparation : Les 6 « énoncés » sont placés au centre de la table.

Mélanger les 54 cartes, en distribuer 8 par personne.

Le reste du paquet constitue une pioche.

On choisit un premier joueur et on tourne dans le sens trigonométrique.

Déroulement :

A son **tour de jeu**, le joueur **doit** faire **une** des actions suivantes, **au choix** :

- Se défausser d'une carte et récupérer la première de la pioche.
- Récupérer un énoncé : pour cela il faut qu'il possède une carte qui peut lui être associée. Il pose alors les deux devant soi.
- Poser une carte sur un énoncé déjà présent devant lui : la carte doit être compatible avec l'énoncé et être de type différent de celles déjà présentes sur cet énoncé.

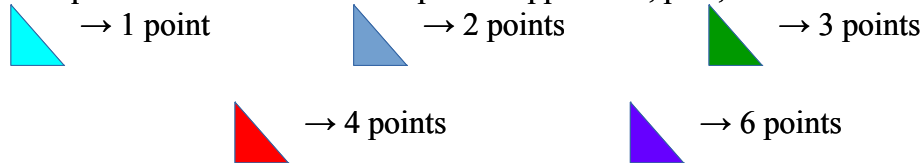
Entre deux tours de jeu (pendant que les autres jouent), le joueur **peut compléter** une carte déjà posée sur un de ses énoncés ; il pioche ensuite une nouvelle carte, soit la dernière défaussée, soit dans la pioche.

Fin du jeu : le jeu se termine lorsque la pioche est épuisée ou bien qu'un des joueurs a épuisé sa « main ».

Comptage des points :

Chaque carte correctement associée rapporte 1 point.

Chaque carte correctement complétée rapporte en, plus, suivant sa couleur :



Le gagnant est celui qui a récolté le plus de points.