

Balade sur le plan complexe

Matériel :

Plateaux de jeux photocopiables

Cartes

Règle graduée « spirale pythagoricienne »

But du jeu : Se déplacer sur le plan pour ramasser un maximum de points

Mise en place Chaque joueur récupère et mélange son paquet de cartes de départ (identifiés par des énergies au/plante/électrique)

Chaque joueur gagne 1/2/3 pièces dans l'ordre de jeu (1 pour le premier joueur etc)

Les cartes zéro sont mises en tas en part

Les cartes restantes sont mélangées et 8 sont révélées face visibles pour former le marché

Chaque joueur se munit d'un stylo de couleur (différente) et place un point à l'origine : c'est son affixe de départ (0)

Déroulement d'un tour de jeu :

Au début de son tour un joueur pioche 5 cartes dans son paquet. Si besoin il mélange sa défausse pour reconstituer un paquet.

Il peut ensuite soit jouer des cartes de sa main pour se déplacer, soit acheter des cartes.

A la fin de son tour il défausse le restant de sa main ainsi que les cartes jouées.

- Jouer des cartes :

Il existe deux types de cartes : les cartes à bord plein et les cartes à demi-bord.

Les cartes à bord pleins se jouent seules.

Les cartes à demi-bord se combinent (une gauche avec une droite)

Elles agissent sur l'affixe z de la position actuelle du joueur. Il se téléporte à sa nouvelle position et réalise immédiatement l'effet de la case où il atterrit. (*une annexe explique les déplacements en terme de géométrie du collège*)

- Acheter des cartes :

Une carte à demi-bord coûte deux pièces, une carte à bord plein coûtent 4 pièces. Lorsqu'une carte est achetée au marché une nouvelle est aussitôt révélée.

La carte achetée va directement dans la main du joueur, il peut donc la jouer ce tour-ci.

- Réaliser l'effet d'une case.

Il y a 4 types de cases :

Les cases pizza :

Le joueur note quel part de pizza il a ramassé. Elle reste disponible pour les autres joueur et vaut des points en fin de partie (1 point la première part, 2 point la deuxième, 3 la troisième etc)

Les cases ?

Le joueur lance un dé à 6 faces

1. Il gagne 2 pièces
2. Il gagne 1 point
3. Il défausse une carte de sa main (si possible)
4. Chaque adversaire défausse une carte de sa main (si possible)
5. Il vole une pièce à un adversaire de son choix.
6. Il ajoute et mélange une carte zéro dan le paquet d'un adversaire de son choix.

La case prison

Le joueur perd deux pièces

Les cases récompenses

Le joueur prends une des récompenses visibles (il y a entre un ou deux choix)

Le ronds désignent les pièces, les étoiles les points de victoire

Il barre ensuite la récompense ramassée qui n'est plus disponible pour les autres joueurs.

Fin de la partie

La partie se termine quand chaque joueur a joué 10 tours

On compte alors les points pour déterminer le gagnant

FAQ

Si un déplacement fait sortir du plateau le joueur va sur la case de l'origine à la plac

Si un joueur reste sur la même case (en jouant par exemple z+0) il refait l'effet de la case

Collecter plusieurs fois une même part de pizza est sans effet.