

## ***Fraction Evolution***

**Concepteurs : Nael Abba, Valentin Boulla, Baudoin Rogé, Médéric Fon**

**Établissement : Saint Joseph de Grenelle**

**Ville: Paris 15e**

**Niveau : 6<sup>ème</sup>**

**De 2 à 4 joueurs**

**CONTENU DU JEU :**

- 1 plateau
- 60 cartes ( 20 vertes, 20 jaunes, 20 violettes)
- 1 fascicule réponses
- 1 dé
- 1 sablier
- 4 pions

---

**BUT DU JEU :**

**Obtenir le meilleur QI**

**RÈGLE DU JEU :**

**Chaque joueur doit lancer le dé afin de déterminer qui commence la partie, le plus grand nombre l'emporte et les tours s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre.**

**De nouveau les joueurs lancent le dé les uns après les autres afin d'avancer dans le jeu.**

 **En fonction de la case de couleur sur laquelle il tombe le joueur doit piocher une carte correspondante et y répondre dans un temps imparti. S'il réussit, il garde sa position, sinon il retourne à son point de départ. Tous les résultats sont inscrits dans le fascicule de réponses.**







**Si le joueur tombe sur la case bleue, il défie l'adversaire de son choix, en utilisant la couleur de son choix dans un duel de rapidité de calcul.**

**Le gagnant avance de deux cases, le perdant recule de deux cases.**



**La case QI indique que le joueur a évolué.**

**Enfin pour être le grand gagnant, il faut que le joueur atteigne la case fin en ayant eu un nombre exact entre la position de son pion à la fin du parcours et cette dernière case.**

***Ce sont Les joueurs qui font des maths  
avec ce jeu car ce sont les bonnes  
réponses aux calculs qui leur permettent  
d'avancer sur le plateau et de terminer la  
partie. Ce jeu est inspiré d'un jeu de l'oie.***