

Blaise Pascal



Personnage



Lancez les dés cubiques rouge et bleu. Si le nombre du dé bleu est supérieur à celui du dé rouge, vous piochez deux cartes. Sinon, votre adversaire pioche deux cartes. En cas d'égalité, relancez les dés.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

Alan Turing



Personnage



Si votre adversaire possède au moins une carte **Piège** face cachée sur son terrain, choisissez une de ses cartes puis placez-là dans la zone de défausse de votre adversaire.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

Brahmagupta



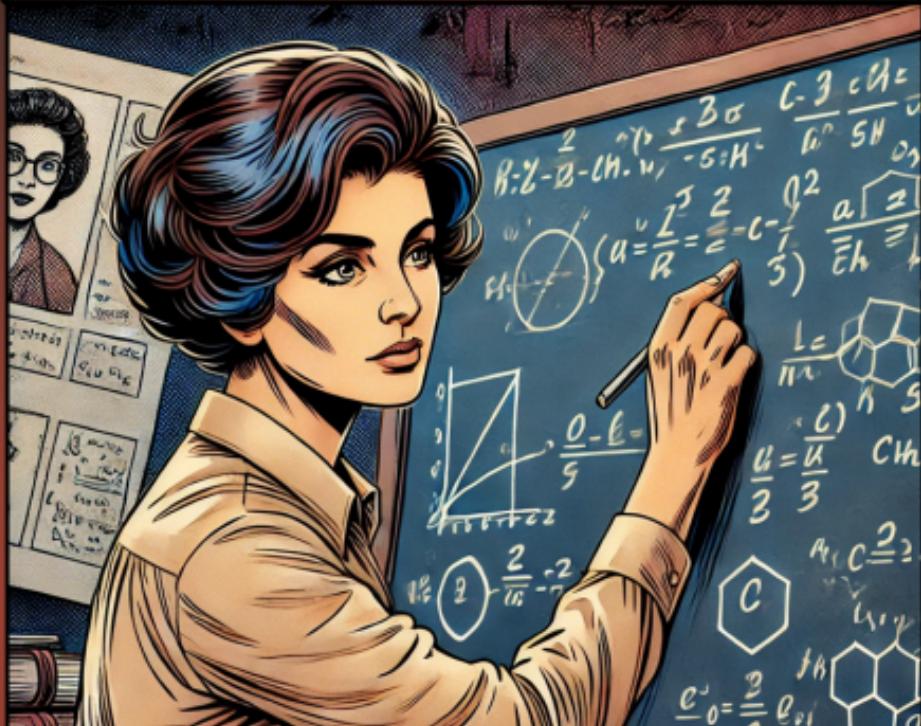
Personnage



Prenez une carte **Nombre négatif** ou « **Invincible** » de votre zone de pioche puis ajoutez la carte à votre main. Montrez la carte à votre adversaire puis mélangez votre pioche.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

Maryam Mirzakhani



Personnage



Si votre adversaire vous pose une carte **Question** en lien avec la géométrie, vous pouvez donner une deuxième réponse en cas d'erreur.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

René Descartes



Personnage



Piochez des cartes de votre zone de pioche jusqu'à en avoir 5 en main.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

Platon



Personnage



Choisissez un dé bleu puis lancez-le. Si le résultat est pair, vous gagnez un nombre de points correspondant à la face obtenue. Si le résultat est impair, vous perdez un nombre de points correspondant à la face obtenue.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

Sophie Germain



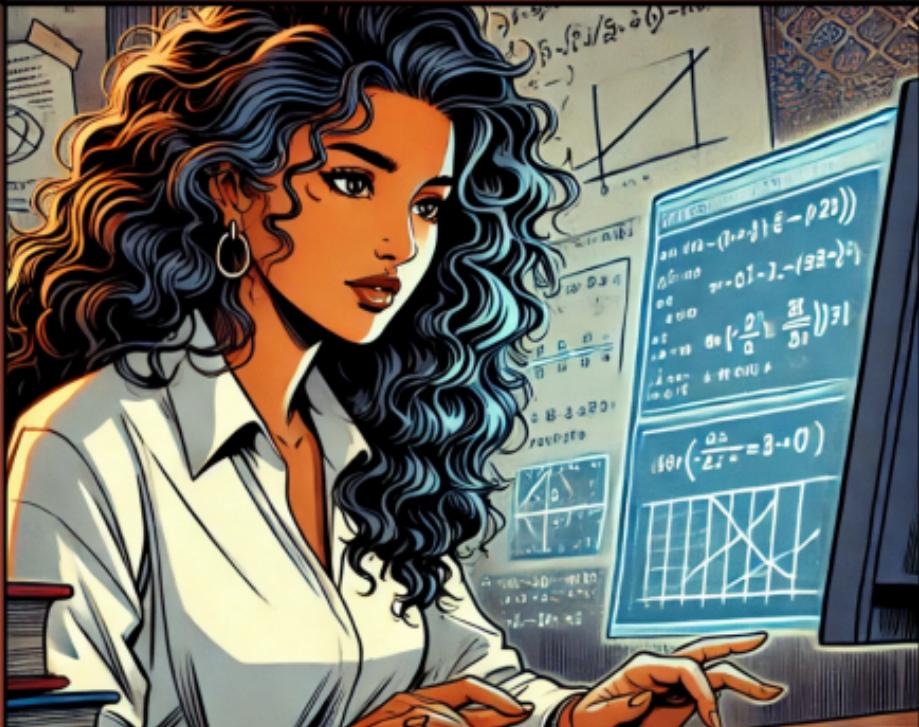
Personnage



Prenez une carte **Nombre** de votre zone de pioche qui soit un nombre premier. Montrez la carte à votre adversaire puis ajoutez-là à votre main. Mélangez ensuite votre pioche.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

Amina Doumane



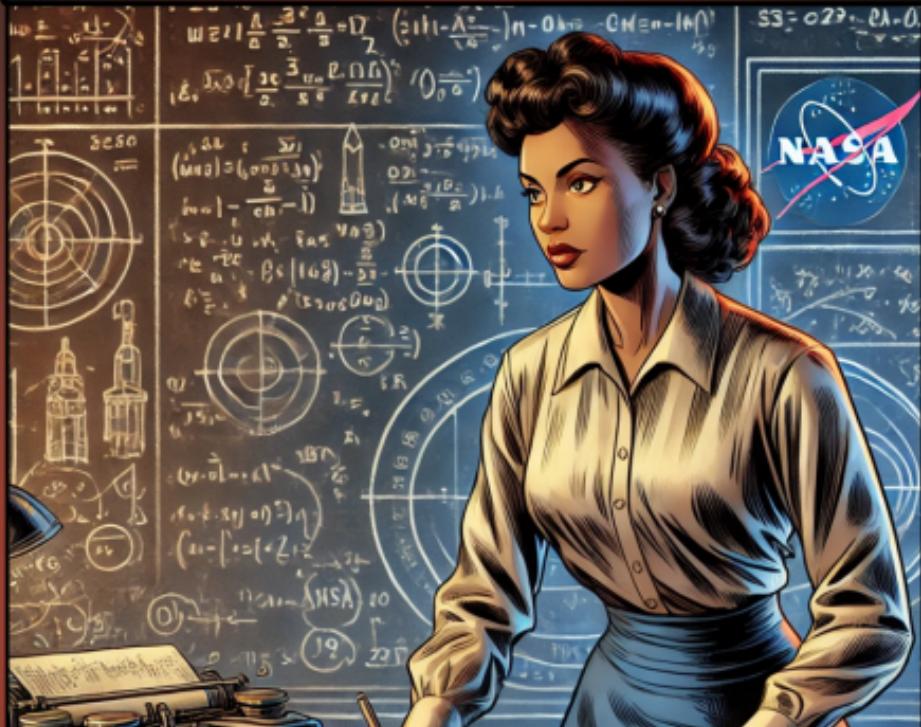
Personnage



Si votre adversaire vous pose une carte **Question** en lien avec l'algorithmie, vous pouvez donner une deuxième réponse en cas d'erreur.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

Katherine Johnson



Personnage



Si votre adversaire vous pose une carte **Question**, vous avez le droit d'utiliser une calculatrice.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

Euclide d'Alexandrie



Personnage



Prenez une carte de la zone de défausse de votre adversaire puis utilisez-là immédiatement.

Une fois jouée, la carte est définitivement retirée du jeu (elle ne regagne pas la zone de défausse de votre adversaire).

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

Hypatie



Personnage



Si votre adversaire vous pose une carte **Question**, il doit (si vous le voulez) vous aider en lisant à voix haute l'explication de la réponse au dos de la carte sans donner la bonne réponse.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

Fibonacci



Personnage



Prenez jusqu'à trois cartes **Nombres** de votre zone de pioche parmi les nombres « 2 », « 3 » et « 5 » (vous pouvez prendre plusieurs fois la même carte).

Montrez les cartes à votre adversaire, ajoutez-les à votre main puis mélangez votre pioche.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.

Ada Lovelace



Personnage



Si votre adversaire vous pose une carte **Question** en lien avec le calcul littéral ou l'informatique, vous pouvez donner une deuxième réponse en cas d'erreur.

Illustration générée avec l'aide d'une i.a.