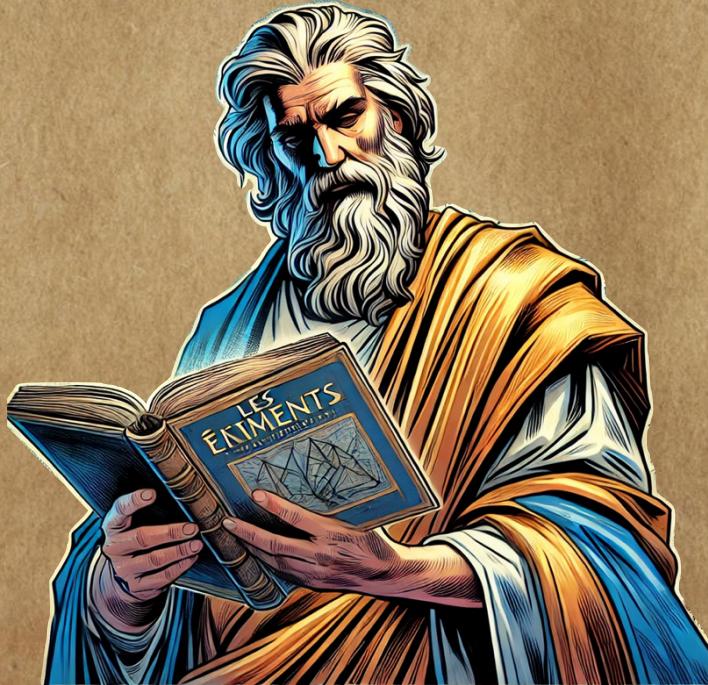


Livret de règles



CartaMaths

Règles du jeu



20 - 60
minutes



2 - 4
joueurs

Un jeu pensé et créé par
Pierre Martin©.

Avant propos

Le jeu CartaMaths a été créé lors de la semaine des mathématiques de Mars 2023. Il ne devait servir que de support pour un évènement ponctuel, mais les élèves en ont décidé autrement...

Depuis, le jeu a été modifié, les règles arrangées et beaucoup, beaucoup de cartes ont été créées.

Aujourd’hui, CartaMaths fait pleinement parti de ma pédagogie : avec certaines classes, nous jouons 20 minutes toutes les semaines.

Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir que nous à utiliser ce jeu pour vous divertir mais aussi progresser.

Les règles du jeu, le visuel des cartes et du tapis de jeu ont été créés par Pierre Martin.
Les illustrations des cartes ont été générées avec l'aide d'une intelligence artificielle.

Contenu



- 13 cartes Personnages •

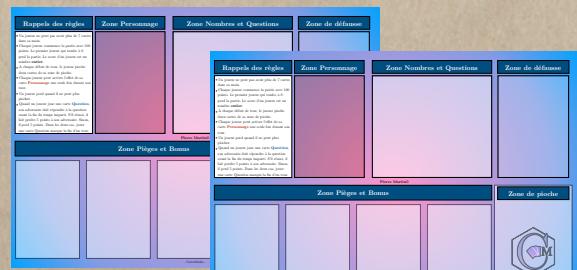
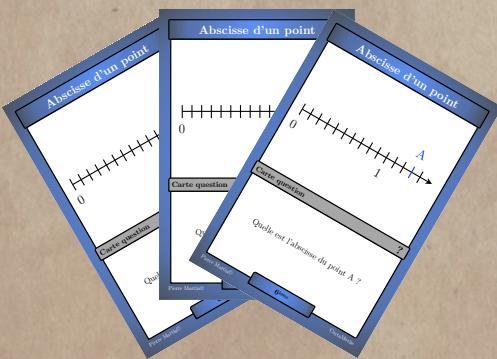
- 11 cartes Nombres •

8 Nombres négatifs • 3 Nombres positifs



- 6 cartes Bonus •

- 4 cartes Piège •



- 18 cartes Question •

- 2 tapis de jeu •

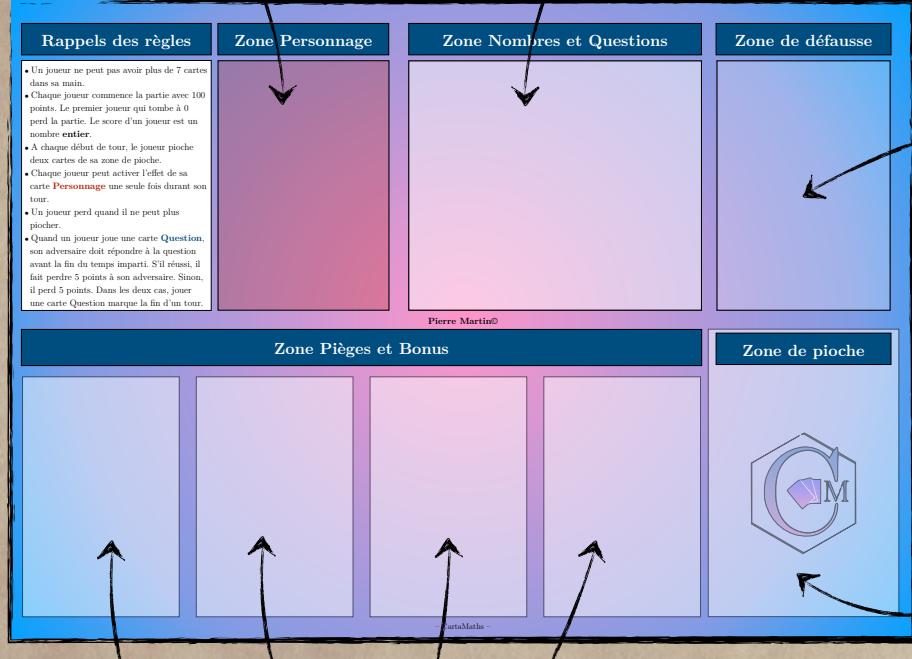
• Des dés •

Le tapis de jeu

Différentes zones sont présentes sur le tapis de jeu. Chacune d'elle permet d'accueillir un type de carte et un seul. Il n'est, par exemple, pas possible de jouer une carte **Bonus** dans la zone de carte **Nombres** et **Questions**. Pour savoir comment placer une carte dans sa zone, consulter la rubrique « Les types de cartes ».

La carte **Personnage** doit être placée face visible dans cette zone en début de partie.

Les cartes **Nombres** et les cartes **Questions** sont à placer dans cette zone.

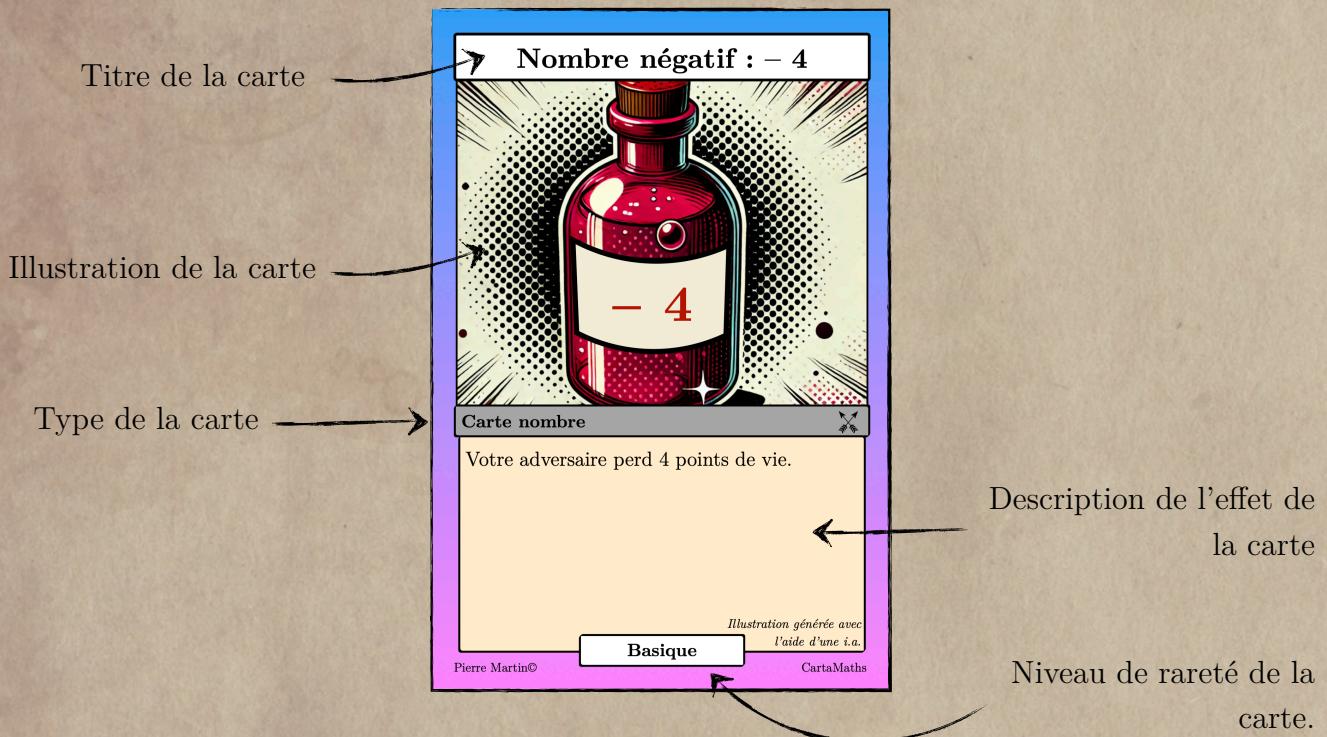


C'est ici que sont placées les cartes **Bonus** et **Piège**.

Lecture des cartes

Toutes les cartes du jeu possèdent la même présentation. Une description de l'effet de la carte est présente sur chacune d'elle.

Voici le détail des différentes zones d'une carte **Nombre** (valable pour tous les autres types de carte, sauf les cartes **Question**).



Chaque carte possède également son propre code couleur. Les cartes **Bonus** sont dans les nuances de verts, les **Pièges** dans les nuances de violet, les cartes **Personnages** sont rouges, les cartes **Questions** sont dans des nuances de bleu. Enfin, les cartes **Nombres** sont dans un dégradé de bleu et rose.

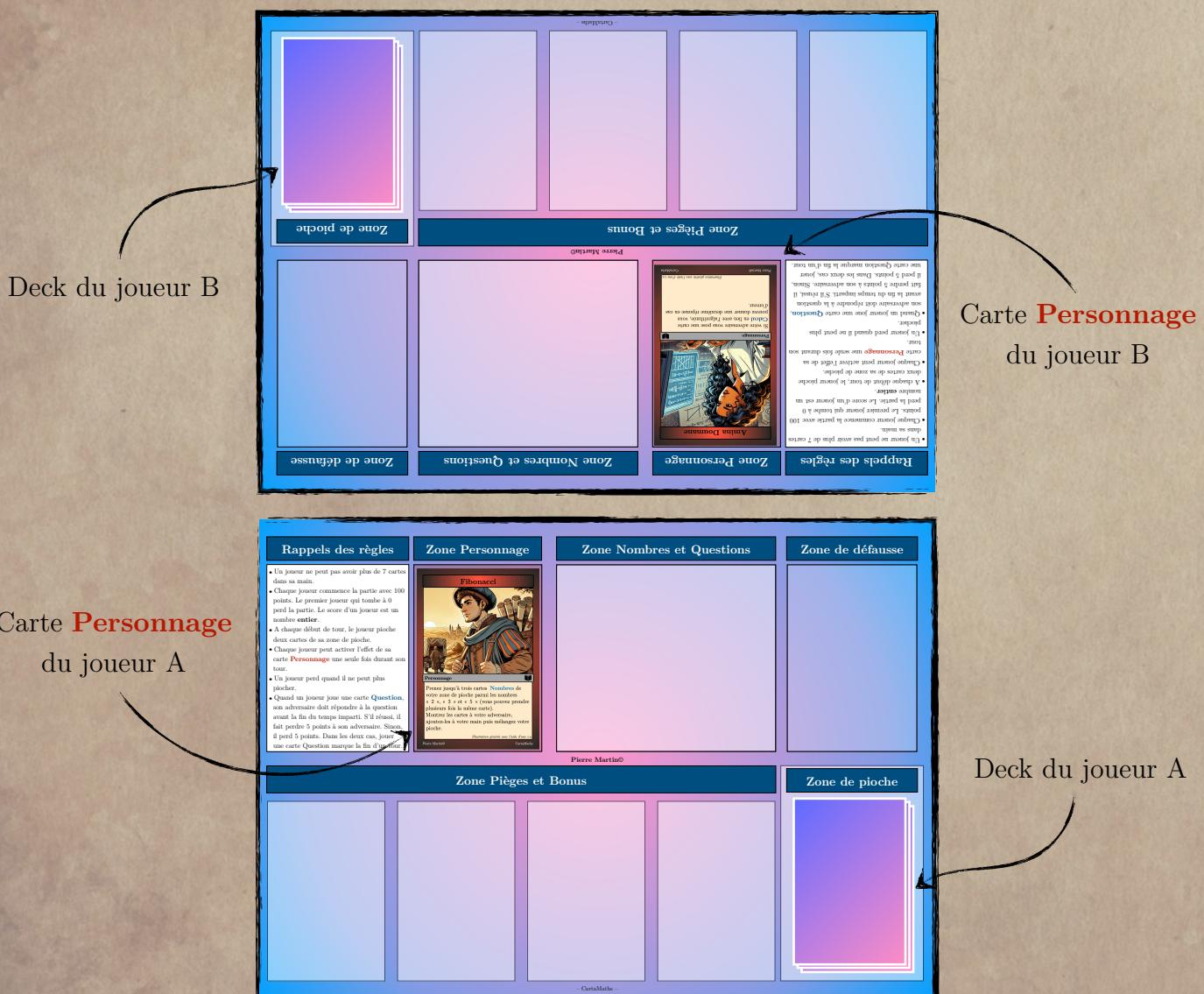
Mise en place d'une partie

Chaque joueur (ou équipe) dispose son tapis de jeu en face de celui de son adversaire comme indiqué sur la figure ci-dessous.

Chaque joueur prend ensuite les 21 cartes du jeu de base (11 **Nombres**, 6 **Bonus** et 4 **Pièges**) ainsi que les 18 cartes **Questions** et les mélange afin de constituer un deck de 39 cartes. Chaque joueur vient ensuite placer son deck sur sa zone de pioche. Les cartes doivent être placées face cachée.

Chaque joueur choisit ensuite une carte **Personnage** et vient la placer sur son tapis dans la zone **Personnage**. La carte doit être placée face visible.

Enfin, chaque joueur doit se munir d'un stylo et d'une feuille afin de noter les scores et/ou faire des calculs sur celle-ci.



Comment gagner à CartaMaths ?

Chaque joueur (ou équipe) commence la partie avec 100 points de vie. Pour gagner, il faut faire tomber le nombre de points de vie de son adversaire à 0. Si la partie est chronométrée, le joueur gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points de vie. Si les deux joueurs ont le même nombre de points de vie, c'est une égalité.

100 points



0 point



Cas particulier : la pioche

Si un joueur ne peut plus piocher au début de son tour, il a perdu.

Compter les points

Le nombre de points de vie d'un joueur est obligatoirement un nombre entier. Lisez bien les effets des cartes du jeu pour ne pas vous retrouver avec un score décimal ou autre. Il est possible d'avoir un nombre de points de vie supérieur à 100.

La calculatrice

La calculatrice est interdite, que cela soit pour répondre à une question ou pour compter les points.



Il existe cependant une exception. Il y a, sur certaines cartes **Question**, le symbole . Dans ce cas, le joueur qui répond à la question a le droit d'utiliser la calculatrice pour répondre à cette question uniquement.

Débuter une partie

Une partie de CartaMaths se joue à un joueur face à un autre joueur. Il est également possible de former des binômes afin de jouer à deux joueurs contre deux joueurs. Pour la suite des explications, nous partons du principe que la partie se déroule à un joueur contre un joueur.

- Étape n° 1** Chaque joueur prend les cinq premières cartes de sa zone de pioche dans sa main.
- Étape n° 2** Les deux joueurs s'affrontent à une partie de Pierre-Feuille-Ciseaux. Le gagnant, désigné **Joueur 1**, débute alors la partie en piochant deux cartes.
- Étape n° 3** Le **Joueur 1** peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite durant son tour, tout en respectant les règles associées à leur type (voir la rubrique « Les types de cartes »). Attention toutefois : son tour se termine quand il joue une carte **Question**. Si le **Joueur 1** n'a pas de carte **Question** ou ne souhaite pas en jouer, il annonce au **Joueur 2** la fin du tour. C'est à ce dernier de jouer.
- Étape n° 4** Le **Joueur 2** commence son tour en piochant les deux premières cartes de sa zone de pioche. L'étape n° 3 se répète ici pour le **Joueur 2** : il joue donc autant de cartes qu'il le souhaite durant son tour, tout en respectant les règles associées à leur type (voir la rubrique « Les types de cartes »). Attention toutefois : son tour se termine quand il joue une carte **Question**. Si le **Joueur 2** n'a pas de carte **Question** ou ne souhaite pas en jouer, il annonce au **Joueur 1** la fin du tour. C'est alors au **Joueur 1** de jouer.
- Étape n° 5** Le **Joueur 1** commence son tour en piochant les deux premières cartes de sa zone de pioche. L'étape n° 3 se répète pour le **Joueur 1**.

La partie continue ainsi jusqu'à ce que l'un des deux joueurs l'emporte (voir la rubrique « Comment gagner à CartaMaths »).

La main d'un joueur

À la fin de son tour, si un joueur possède plus de 7 cartes dans sa main, il doit en envoyer dans sa zone de défausse jusqu'à en avoir 7 dans sa main.

Les différents type de carte

Les cartes Nombres

Les cartes **Nombres** sont des cartes qui permettent de gagner des points de vie (**Nombre positif**) ou de faire perdre des points de vie à l'adversaire (**Nombre négatif**).

Quand un joueur joue une carte **Nombre**, il la place face visible dans la zone **Nombres** et **Questions** du tapis de jeu.

Une fois l'effet de la carte activé, la carte **Nombre** rejoint la zone de défausse.



Les cartes Bonus

Il y a deux types de cartes **Bonus**. Certaines permettent de piocher des cartes et d'autres sont à combiner avec une carte **Nombre** pour augmenter le nombre de points de vie gagné ou perdu. Dans ce dernier cas, un joueur ne peut combiner une carte **Nombre** qu'avec une seule carte **Bonus**.

Une carte **Bonus** est à placer dans la zone **Pièges et Bonus** du tapis, face visible.

Une fois l'effet de la carte activé, la carte **Bonus** rejoint la zone de défausse.



Les cartes Pièges

Les cartes **Pièges** ont un fonctionnement différent des autres types de carte. Quand un joueur souhaite en jouer une, il doit la placer face cachée dans la zone **Pièges et Bonus** de son tapis de jeu. Il pourra l'activer uniquement durant le tour de son adversaire si l'effet de la carte **Piège** le permet.

Une fois l'effet de la carte **Piège** activé, elle rejoint la zone de défausse.



Exemple

Le Joueur A pose, face cachée, la carte **Diviser par 3** dans sa zone **Pièges et Bonus** durant son tour. Pendant, le tour du Joueur B, celui-ci joue une carte **Nombre négatif – 6**. À ce moment là, le Joueur A retourne sa carte **Piège**. Au lieu de perdre 6 points de vie, il n'en perdra que 2 (puisque $6 \div 3 = 2$). Le Joueur A envoie sa carte **Piège** dans la zone de défausse et le Joueur B peut continuer son tour.



Le Joueur A pose face cachée sa carte **Piège** durant son tour.

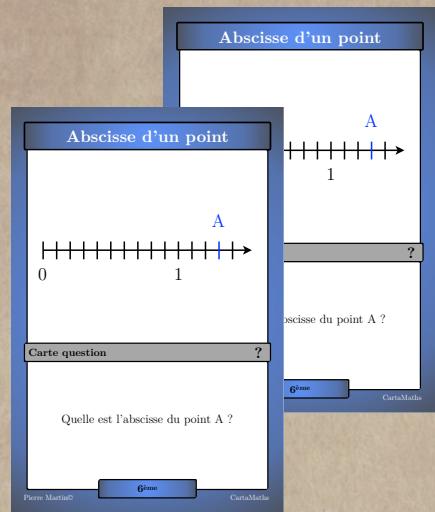


Le Joueur A active sa carte **Piège** durant le tour du Joueur B.

Les cartes Question

Les cartes **Question** sont les cartes qu'il faut jouer à la fin d'un tour. En effet, quand un Joueur A joue une carte **Question**, son adversaire, le Joueur B, va devoir répondre à celle-ci. Que la réponse du Joueur B soit bonne ou mauvaise, c'est à lui de jouer, marquant ainsi la fin du tour du Joueur A.

Une carte **Question** doit être posée face visible dans la zone **Nombres et Questions** du tapis de jeu. Le Joueur veillera à la tourner de façon à ce que son adversaire puisse lire l'intitulé de la carte **Question**.

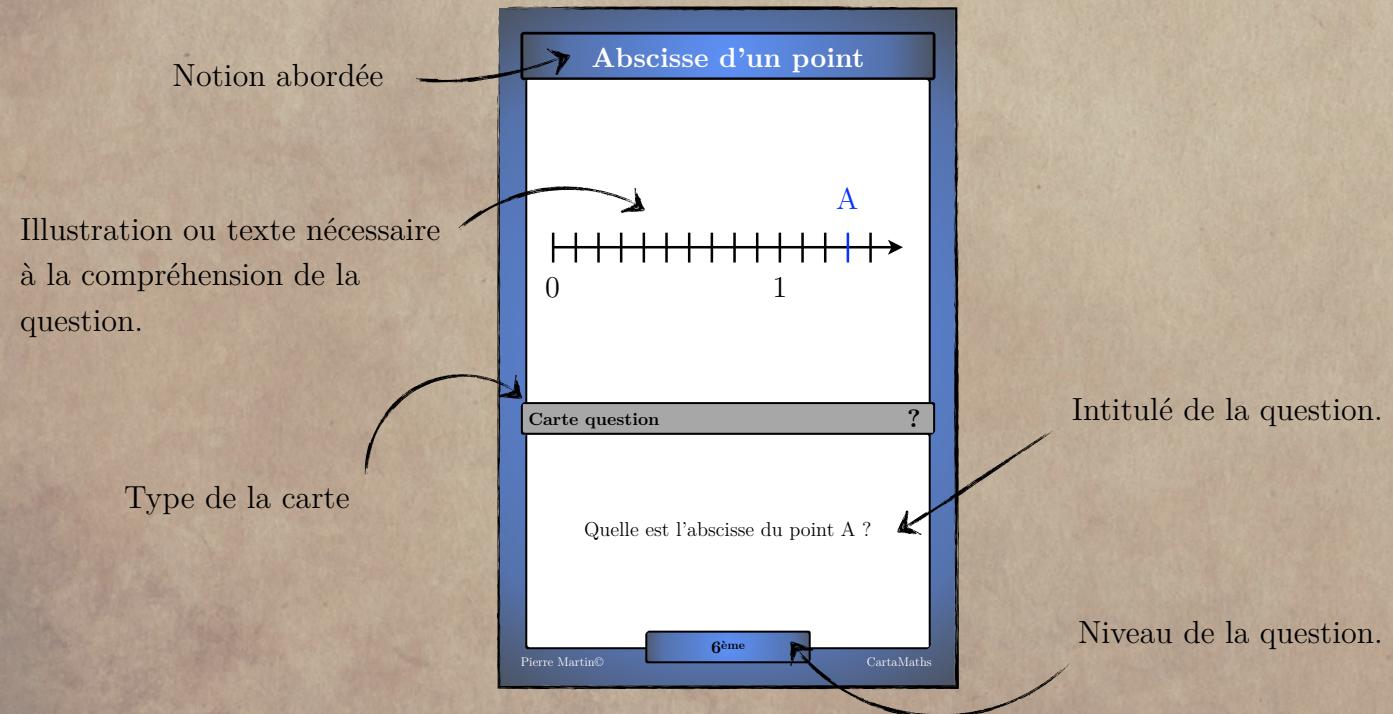


Quand le Joueur A joue sa carte **Question** :

- Si le Joueur B répond correctement, le Joueur A perd 5 points de vie. C'est au tour du Joueur B de jouer.
- Si le Joueur B ne répond pas correctement, il perd 5 points de vie. C'est au tour du joueur B de jouer tout de même.

Les **réponses** aux questions sont situées au dos de la carte. Il y a également une explication qui permet de comprendre en cas d'erreur.

Les cartes **Question** sont triées par notion et par niveau. Dans un deck, il ne peut y avoir que des cartes **Question** d'un même niveau. On ne peut pas mélanger des cartes d'un niveau 5^{ème} avec des cartes d'un niveau Seconde générale, par exemple.



Les cartes Personnage

Les cartes **Personnages** sont à placer dès le début de la partie dans la zone **Personnage** du tapis de jeu face visible.

Elles accompagnent le joueur durant toute sa partie.

Durant son tour, un joueur peut activer l'effet de sa carte **Personnage** une seule fois. De plus, durant toute la partie, l'effet d'une carte

Personnage ne peut être activé que trois fois au maximum.



Lorsqu'un joueur active l'effet de sa carte **Personnage** pour la troisième fois durant la partie, il doit la retourner face cachée dans la zone **Personnage** et ne pourra plus l'utiliser jusqu'à la fin de la partie.

Remarques

Les noms de chacune de ces cartes sont ceux de mathématiciennes ou mathématiciens réels. Au dos de chacune de ces cartes, vous trouverez quelques éléments de biographie.

