

La course

Ce jeu de plateau est une **course** dont les déplacements sont déterminés semi aléatoirement par **opérations sur des entiers relatifs**.

Matériel

Le jeu est composé d'un plateau, de quatre pions de couleurs différentes et de **2 dés** comportant chacun les nombres (-3) ; (-2) ; (-1) ; 1 ; 2 et 3.

But

Arriver le premier au bout du parcours.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs.

Mécanisme

Le joueur fait progresser son pion en opérant sur les nombres indiqués par les dés. Le résultat de l'addition, de la soustraction, du produit, voire du quotient quand cela est possible, donne la longueur et le sens du déplacement.

Longueur du déplacement

La valeur absolue (distance à zéro) du résultat de l'opération choisie donne le nombre de cases du déplacement.

Sens de déplacement

Si le résultat de l'opération choisie est positif, alors le pion se déplace dans le sens des flèches.

Si le résultat de l'opération choisie est négatif, alors le pion se déplace dans le sens opposé des flèches.



Pour ce tirage, les résultats possibles sont :

- $(-3) + (-1) = -4$ → déplacement de 4 cases dans le sens contraire des flèches ;
- $(-3) - (-1) = (-3) + (+1) = -2$ → déplacement de 2 cases dans le sens contraire des flèches ;
- $(-1) - (-3) = (-1) + (+3) = +2$ → déplacement de 2 cases dans le sens des flèches ;
- $(-3) \times (-1) = +3$ → déplacement de 3 cases dans le sens des flèches ;
- $(-3) \div (-1) = +3$ → déplacement de 3 cases dans le sens des flèches.

Déroulement d'une partie

- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- A chaque tour de jeu, on lance deux dés. Avec les deux nombres obtenus, le joueur effectue l'opération de son choix et déplace son pion en suivant le résultat trouvé.
- Quelque soit le tirage, il faut jouer, quitte à reculer.
- Plusieurs pions peuvent occuper une même case.
- Il est interdit de sortir du circuit, notamment à la fin du parcours.
- La partie s'arrête dès qu'un joueur réussit à faire tomber son pion **exactement** sur la dernière case.
- Si un joueur commet une erreur, il doit replacer son pion sur sa position précédente et passer son tour. Le joueur qui a découvert l'erreur peut déplacer alors son pion d'un maximum de 3 cases dans le sens qu'il veut.

Cases particulières

- La case  permet de rejouer immédiatement à deux dés.