

# Règle du jeu Mathaïca.

**Nombre de joueurs :** 4-6 maximum

**Matériel :** 1 plateau de jeu , 2 dés, un pion de couleur pour chaque joueur, des jetons combats et des « pièces d'or », les cartes « pièces d'or », les cartes combats, les cales et les cartes actions

**Préparation du plateau de jeu :** Chaque joueur reçoit un pion, une carte « cale » et ses cartes actions. Chaque joueur tire trois cartes au hasard parmi ses cartes actions. Les pièces d'or et les jetons de combats sont placés au centre du plateau. Les pions de chaque joueur sont placés sur la case départ. Le plus jeune commence puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Les règles :** Déroulement d'un tour :

1°) Le joueur concerné lance les deux dés et il choisit alors une carte action parmi les 3 qu'il a en main ainsi que le dé correspondant au matin et celui du soir.

2°) Les autres joueurs choisissent aussi leur carte action.

3°) A tour de rôle chacun joueur exécute son action du matin, une fois toutes les actions du matin exécutées, on passe ensuite au action du soir. La carte action est remise sous la pile et on tire une nouvelle carte action ( il faut toujours en avoir trois en main )

Actions possibles : avancer, reculer.

obtenir des jetons canons, obtenir des pièces d'or en répondant correctement à une question tirée au sort. Ces jetons ou pièces doivent être placés dans une cale vide. Si le joueur n'a pas de cale vide de disponible, il doit en vider une ( en rendant les jetons ou pièces)

Situations possibles : A) si un joueur tombe sur une case avec des requins, il doit rendre autant de pièces d'or que de requins sur la case. S'il n'a pas les pièces nécessaire, il doit reculer sur la première case sur laquelle il peut se positionner.

B) Si un joueur tombe sur une case déjà occupé, il attaque le ou les bateaux présents sur cette même case ( voir section combat)

4°) Les Combats : un joueur tombant sur une case déjà occupé attaque chaque bateau présent sur cette même case. Si le joueur arrive sur une case déjà occupée par deux bateaux, il devra donc livrer deux combats

Déroulement d'un combats : chacun des deux joueurs « mise » le nombre de jetons « combats » qu'il souhaite en les prenant dans ses cales. Le joueurs attaquant tire une carte combat sur laquelle est écrit un algorithme. Dans cet algorithme la variables A représente le nombre de jetons « combats » misés par le joueur attaquant, B par le joueur attaqué, D représente le nombre de jetons possédés par le joueur à droite et G par le joueur à gauche ( qui ne sont pas forcément les mêmes pour le joueur attaquant et pour l'attaqué ! ). On applique l'algorithme, le joueur ayant le meilleur résultat est le vainqueur du combat. On replace au centre du plateau les jetons « combats » mis en jeu et le joueur vainqueur peut piller une cale de son adversaire et place son gain dans une de ses cales avec les mêmes contraintes que précédemment.

# Règle du jeu Mathaïca.

- 5°) Le jeu s'arrête dès qu'un joueur passe de nouveau la ligne de départ, mais ce joueur n'est pas le vainqueur. Le vainqueur est celui qui possède le plus grand nombre de pièces d'or. Un bonus de 6 pièces d'or est accordé au premier à avoir passé la ligne de 3 pour le joueur en deuxième position et de 1 pièce pour le troisième.