

# Règle du jeu : Maths royales

**Nombre de joueurs :** 4 joueurs

**Matériel :** Un jeu de 32 cartes et un tapis de jeu.

## Préparation jeu :

- Le jeu est composé de 4 ROIS, 4 REINES, 4 CAVALIERS, 4 MUSICIENS, 8 VALETS et de 8 JOKERS.



Une carte ROI ou une carte REINE définit fonction par son expression ou graphiquement



Une carte CAVALIER ou une carte MUSICIEN donne une information sur cette fonction.



Une carte VALET donne une information ponctuelle : l'image d'un nombre, un nombre dérivé, ....



Une carte JOKER donne une information incomplète qui sera donnée oralement par le joueur.

- Chaque joueur reçoit quatre cartes et les autres cartes constituent la pioche.

## Les règles :

- Le joueur A pose l'une de ses cartes sur le tapis à l'exception d'un JOKER.
- Une carte JOKER ne peut être jouée que si la réponse à compléter est unique. Le joueur complète alors oralement l'information manquante de la carte.
- Le joueur B doit poser une carte compatible avec celle posée par le joueur A.

Exemple : \* le joueur A pose la carte  $f(x) = x^2 - 3x + 1$

\* le joueur B peut poser la carte  $f'(x) = 2x - 3$

\* mais il ne pourra pas poser la carte  $f(0) = 5$

Si le joueur B se trompe, il récupère sa carte ET pioche une nouvelle carte.

Si le joueur B ne peut pas jouer, il pioche une nouvelle carte.

- Les joueurs C et D jouent de la même façon en respectant la compatibilité avec TOUTES les cartes posées.
- Les cartes du tapis sont ensuite placées sous la pioche.
- Le dernier des 4 joueurs à avoir posé une carte correcte sur le tapis commence une nouvelle manche. S'il ne possède que des JOKERS, il pioche une carte jusqu'à obtenir une carte différente d'un JOKER qu'il va donc jouer.
- La partie se termine quand un joueur a réussi à jouer toutes ses cartes.