

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 donne l'expression d'une fonction ou sa représentation graphique.



Une carte CAVALIER ou une carte MUSICIEN donne une information globale sur la fonction (le sens de variations, ...)



Une carte VALET donne une information ponctuelle (l'image d'un nombre, les solutions d'une équation, ...)



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 $f(0) = -3$

* le joueur B peut poser la carte **f croissante sur \mathbb{R}**

* 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. Si 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.