

Règle du jeu : les pirates

Nombre de joueurs : 3 ou 4

Matériel : Un plateau support, 3 dés cubiques personnalisés, 3 jeux de cartes trésors, un jeu de cartes consignes.

Situation : Un bateau de pirates vient d'accoster sur une île qui regorge de trésors. Les pirates se lancent un défi : rapporter le plus grand nombre de trésors. Mais certains sont plus difficiles à trouver et le perroquet qui vous accompagne dans votre recherche est souvent taquin.

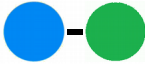
Déroulement :

- Les 3 piles de cartes trésors sont placées faces visibles sur le plateau (cases trésors). La pile de cartes consignes est placée face cachée sur le plateau (case perroquet). Ainsi 3 trésors sont proposés de niveaux différents.
- Chaque joueur, à tour de rôle, pioche une carte consigne. Il lance ensuite les trois dés en tenant compte éventuellement de la contrainte affichée sur la consigne.
Il choisit l'un des trois trésors proposés : sur les cartes, les disques de couleurs sont remplacés par les valeurs des faces des dés.
Si le trésor est ensuite trouvé (validation de la réponse par les autres pirates), le pirate garde la carte et cumule ainsi les pièces.
- La partie s'arrête quand tous les trésors ont été trouvés (plus aucune carte trésor sur le plateau) ou quand un pirate a gagné 20 pièces.
- Le pirate gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de pièces.

Un exemple :

→ Sur le dessus des piles les trois trésors proposés sont:



<p>Calculer</p> 	<p>Soit f la fonction définie par $f(x) = \text{red circle} + \text{blue circle}$ Calculer $f(\text{green circle})$</p>	<p>Développer l'expression $(\text{red circle} + \text{blue circle})^2$</p>
---	--	--

→ Le pirate pioche la carte consigne suivante :




Sur le dé rouge
la face $-x$ est imposée
avant de lancer les
deux autres dés.

→ Il lance alors seulement les deux autres dés et obtient :

dé1 dé2 dé3



→ Les trésors à trouver mais il doit en choisir un seul.

- ✓ Il peut trouver le trésor  en calculant $6 - (-3)$
- ✓ Il peut trouver le trésor  en calculant $f(-3)$ avec $f(x) = -x + 6$
- ✓ Il peut trouver le trésor  en développant $(-x + 6)^2$