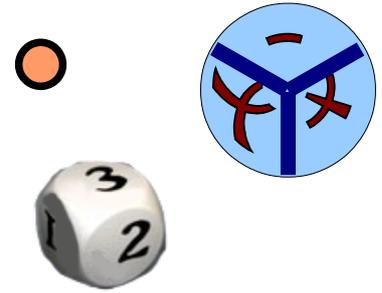
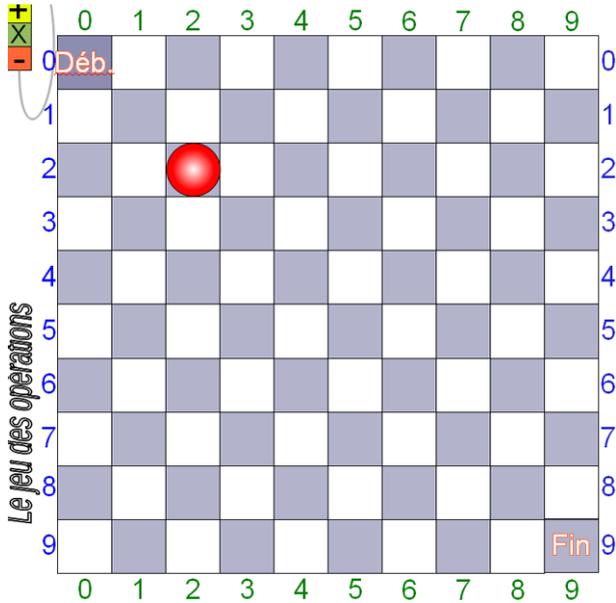


Le jeu des opérations

Un jeu pour deux joueurs dans le champ additif ou multiplicatif.



Nombre de joueurs: 2

But du jeu : Avoir le maximum de points lorsque le pion atteint la case Arrivée ou après dix coups.

Le matériel :

- un plateau de jeu de 10 x 10 cases
- un jeton commun
- Un cadran circulaire partagé en 3 parties contenant les signes +, - et x.
- Un dé avec deux faces 1, deux faces 2 et deux faces 3.

Déroulement de la partie :

- ✦ Au début de la partie, le pion est placé sur la case D (Départ). La première opération est tirée au sort (par exemple à l'aide du dé (1 = +, 2 = -, 3 = x).
- ✦ Le premier joueur lance le dé et déplace le pion du nombre de cases indiqué par le dé, en ligne ou en colonne en panachant les directions s'il le souhaite. Arrivé sur la case de coordonnées (a, b), il marque $a + b$ points, $a - b$ points ou $b - a$ points (selon la soustraction possible) ou $a \times b$ points, suivant l'opération tirée au sort.
- ✦ On tourne alors le cadran circulaire pour indiquer l'opération suivante.
- ✦ Le second joueur lance le dé, déplace le pion du nombre de cases indiqué et marque les points en fonction de la case atteinte et de l'opération en cours.
- ✦ Chaque joueur, à son tour, déplace le pion et marque ses points.
- ✦ Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur pose le pion sur la case A (Arrivée) ou lorsque chacun des joueurs a joué 10 fois.

Le gagnant est alors celui qui totalise le plus de points.

Exemples de déplacements (cas où le dé indique 3 points):

