

TOURS MATHÉMATIQUES

Pour 2 à 6 joueurs

dès la 9H

15 minutes de jeu

Matériel

- Petites pièces en bois de différentes tailles et formes
- 50 cartes « Questions-Réponses »

Mise en place

- Faire un tas avec toutes les cartes « Questions-Réponses »
- Placer les pièces de bois au centre de la table pour que chaque taille de pièce soit visible
- Donner le tas de cartes côté « Questions » au plus jeune joueur

But du jeu

- Réaliser la tour la plus haute avec les petites pièces en bois

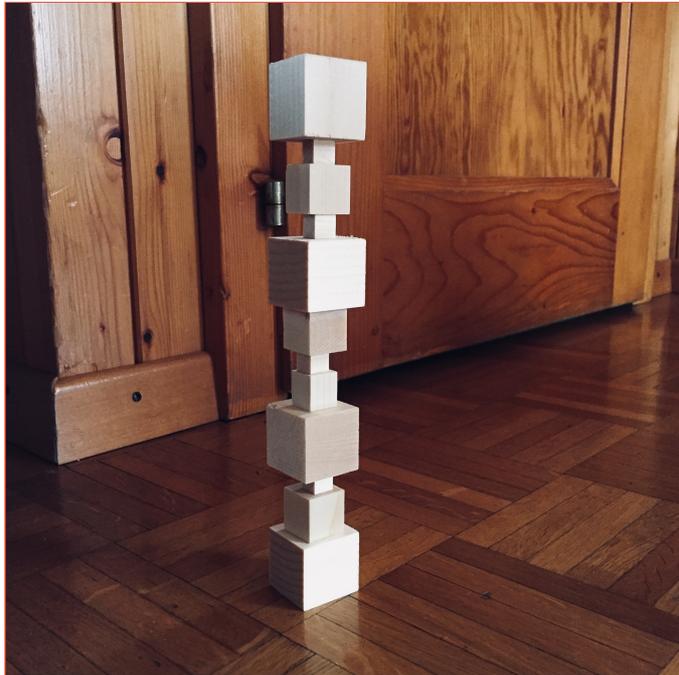
Déroulement

Le plus jeune joueur commence en posant la question de la 1^{ère} carte du tas à son voisin de droite. On joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Si le joueur à qui on pose la question répond correctement (réponse au dos de la carte), il peut prendre une pièce en bois de son choix et le joueur qui lui a posé la question met la carte de côté.

Si le joueur à qui on pose la question répond faux et qu'il n'a pas encore de pièces de bois, il ne fait rien et la partie continue avec le joueur suivant. Si le joueur à qui on a posé la question répond faux et possède déjà des pièces de bois, il doit mettre celle qui est tout en haut de sa tour dans la pioche de pièces. Le joueur qui lui a posé la question remet la carte sous le tas sans révéler la réponse.

Le joueur à qui on a posé la question prend à son tour le tas de cartes et pose la question à son voisin de droite. Et ainsi de suite.



Chaque joueur construit une tour avec les pièces qu'il possède. Dans une tour, on ne peut pas superposer deux cubes de même taille à la suite, comme montré dans les deux exemples ci-contre. Quand une tour tombe, le joueur doit passer son tour et la reconstruire pendant ce temps. Chaque joueur est libre de poser ses cubes dans n'importe quel ordre tant que deux de la même taille ne se superposent pas.

Fin de la partie

- Lorsque le tas de questions est terminé, on compare les tours et celui qui a la plus haute gagne la partie.