

# Les pirates des opérations





# Règle du jeu

## Matériel

- Chaque joueur possède un bateau, c'est son pion.
- Un dé
- Les cartes des signes opératoires
- Les trésors
- Les gardiens du trésor
- Les pirates



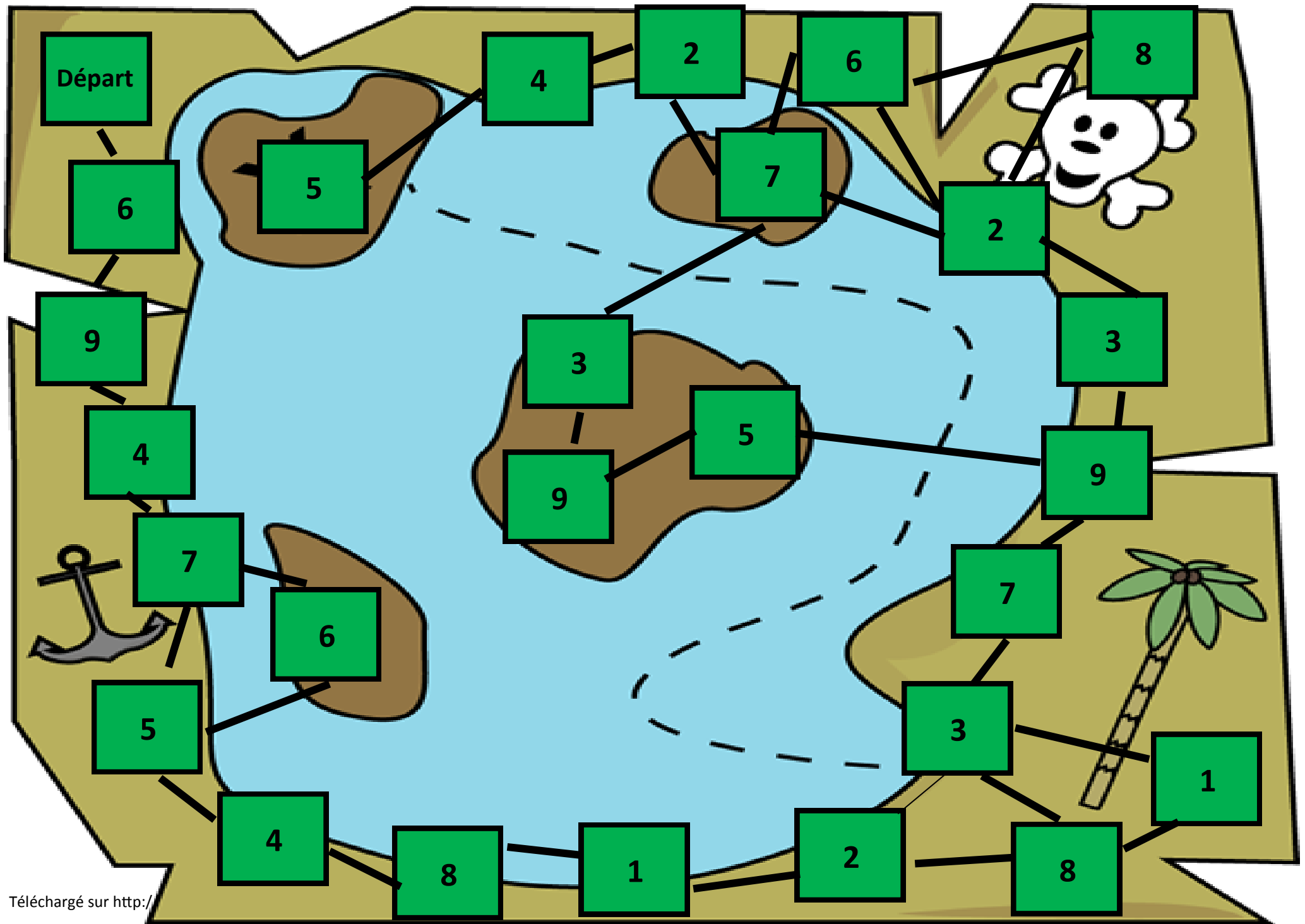
## Déroulement du jeu

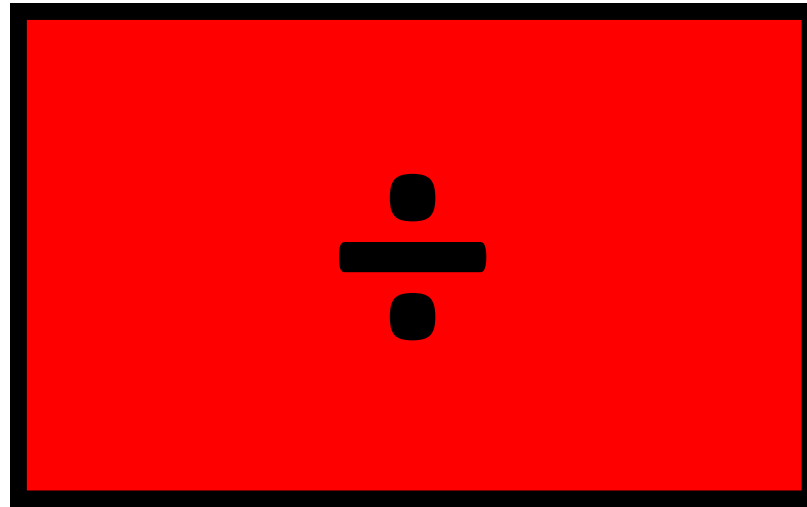
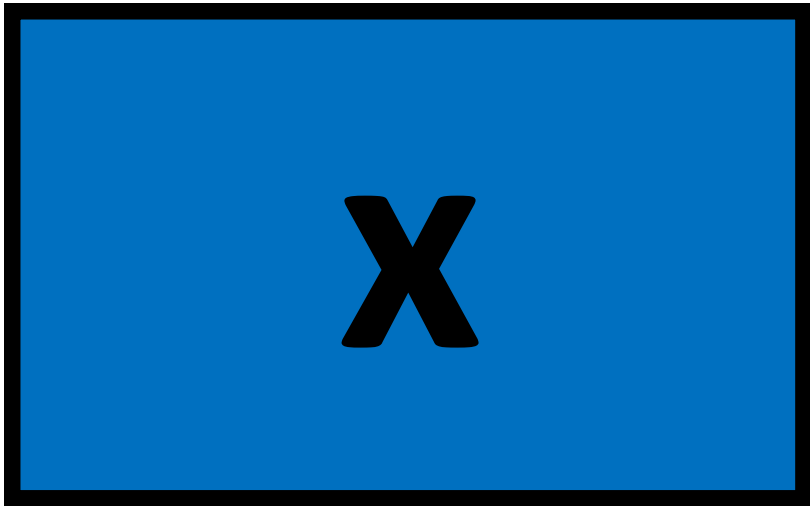
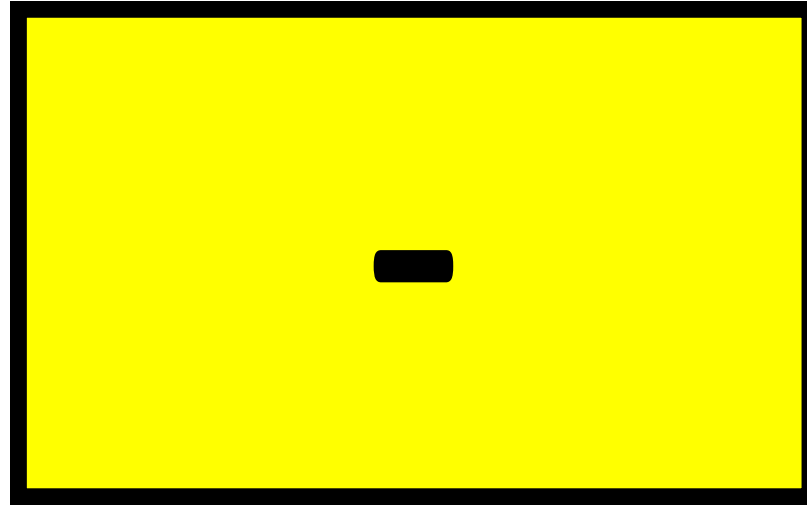
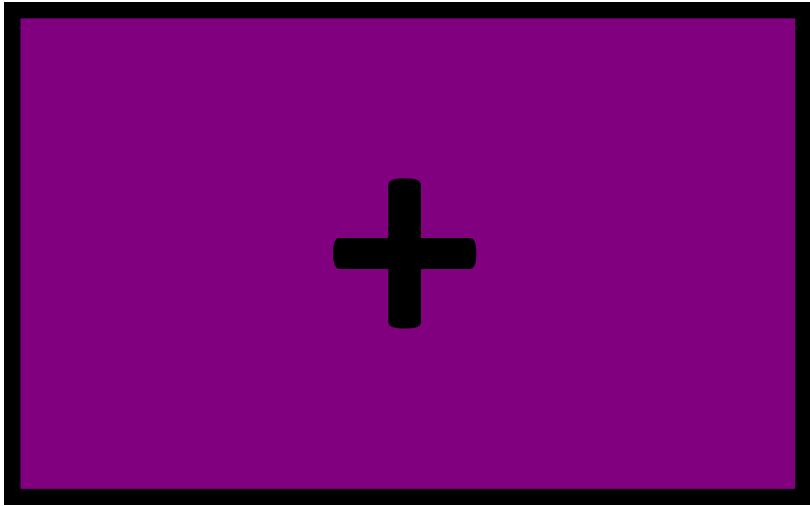
Chacun son tour, on lance le dé et on avance du nombre de cases correspondantes. Ensuite, on pioche une carte opération. Les autres joueurs doivent proposer une opération (selon la carte piochée) et qui contient le chiffre sur lequel est le joueur. Par exemple, s'il est sur la case 6, et que la carte est un x, les autres joueurs peuvent proposer  $6 \times 6$  ou  $6 \times 9$  ou  $6 \times 0$  etc. Le joueur donne la réponse à l'opération et les autres valident le résultat.

- Si le résultat est validé, le joueur gagne 2 trésors (un pour avoir essayé, et un pour avoir gagné)
- Si le résultat est faux, le joueur gagne 1 trésor (pour avoir essayé)

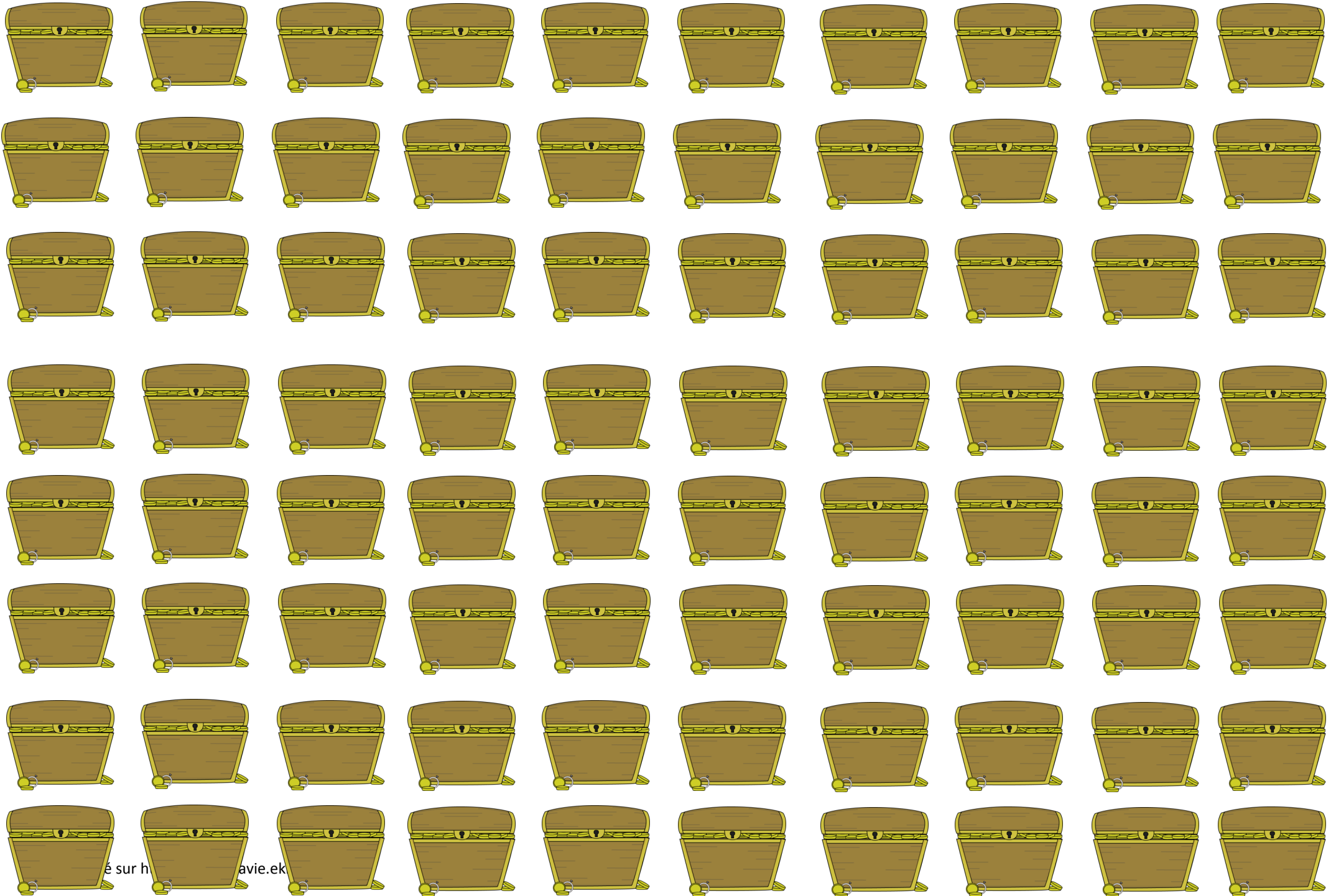
Les trésors obtenus sont gardés par le perroquet

Le gagnant est celui qui a le plus de trésors.

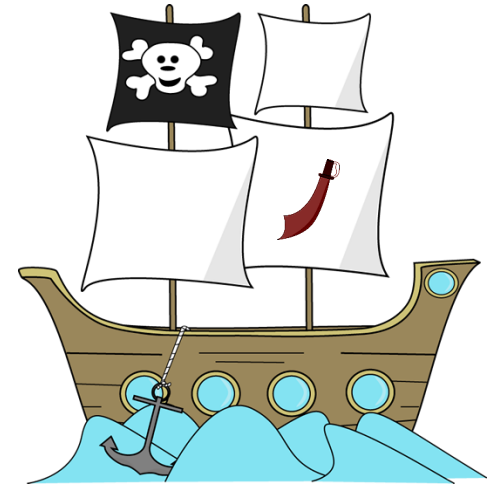
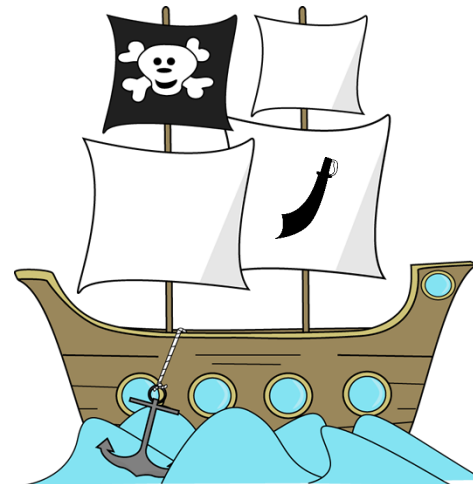
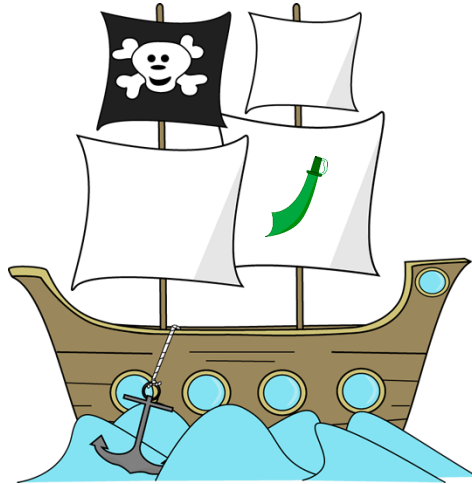
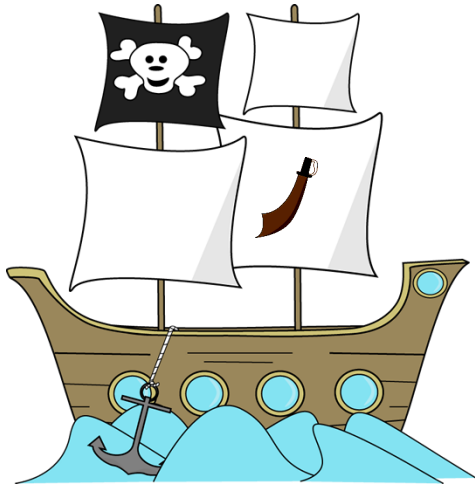
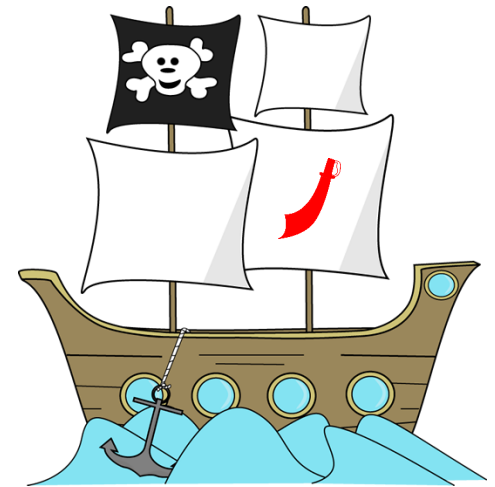
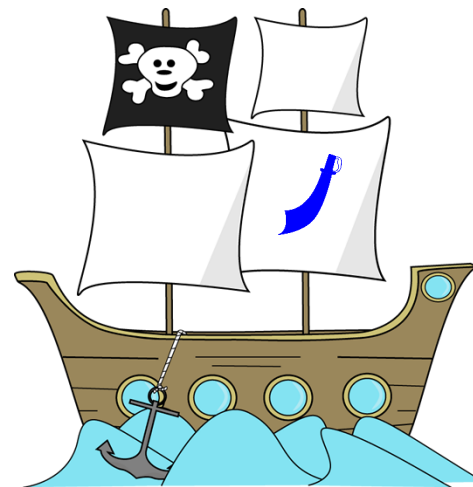
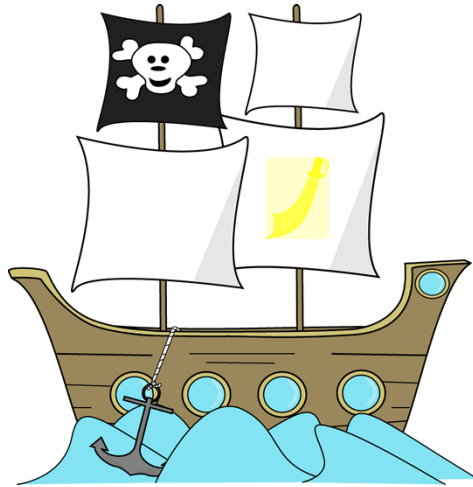
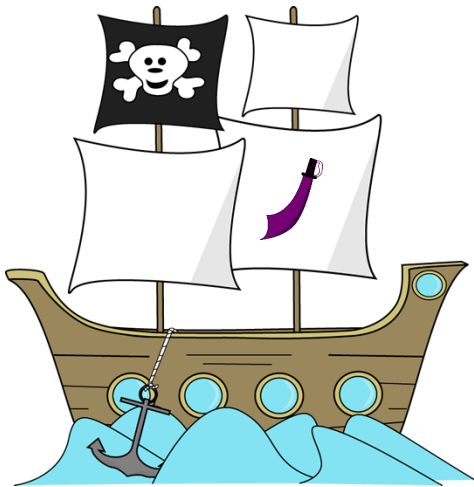




# Les trésors



## Les bateaux des joueurs



# Faire garder son trésor

