

# ALGEBRA QUIZZ – Règles du jeu

## Matériel

- Un dé à 6 faces numéroté de 1 à 6.
- Un pion par joueur.
- Un plateau de jeu.
- 16 cartes « produire une expression littérale ».
- 16 cartes « substituer ».
- 16 cartes « structures d'expressions ».
- 16 cartes « associer et traduire ».
- 16 cartes « transformer une expression littérale ».
- 16 cartes « autour des égalités ».
- 16 cartes « notion de fonction ».

## Objectif

Arriver le premier à la fin du parcours.

## Nombre de joueurs

De 2 à 4 joueurs.

## Déroulement d'une partie CLASSIQUE

- Les joueurs installent leurs pions sur la case départ, mélangent les cartes de chaque catégorie et les disposent face cachée à proximité du plateau de jeu.
- Les joueurs lancent à tour de rôle le dé et celui ou celle qui obtient la valeur la plus grande commence la partie.
- A tour de rôle, chaque joueur :
  - lance le dé et avance du nombre de cases correspondantes puis tire une carte de la couleur de la case.
  - si le joueur répond juste alors il pourra lancer le dé au prochain tour.
  - si le joueur ne parvient pas à répondre à la question alors il reste sur la même case et devra au tour suivant à nouveau tirer une carte de la même couleur, et ce, jusqu'à ce qu'il donne une réponse juste.

## Déroulement d'une partie CHRONO

- Le principe est le même que pour une partie classique à la différence que l'enseignant définit la durée de la partie.
- Le gagnant est le joueur qui arrive sur la case la plus éloignée de la case départ à la fin du temps imparti.

## Déroulement d'une partie PERFORMANCE

- Le principe est le même que pour une partie classique à la différence que chaque bonne réponse est valorisée :
  - si le joueur répond juste à une carte de Niveau 1 alors il pourra lancer le dé au tour suivant et il avance d'une case de plus que le nombre indiqué par le dé.
  - si le joueur répond juste à une carte de Niveau 2 alors il pourra lancer le dé au tour suivant et il avance du double du nombre de cases indiqué par le dé.
  - si le joueur ne parvient pas à répondre à la question alors il reste sur la même case et au tour suivant devra à nouveau tirer une carte de la même couleur, et ce, jusqu'à ce qu'il donne une réponse juste.

## Cases spécifiques

### Cases *bonus*

- Lorsqu'un joueur arrive sur la case 2, il se déplace directement sur la case 15.
- Lorsqu'un joueur arrive sur la case 12, il se déplace directement sur la case 23.
- Lorsqu'un joueur arrive sur la case 25, il se déplace directement sur la case 28.
- Lorsqu'un joueur arrive sur la case 34, il se déplace directement sur la case 37.

### Cases *malus*

- Lorsqu'un joueur arrive sur la case 11, il retourne directement à la case 6.
- Lorsqu'un joueur arrive sur la case 19, il retourne directement à la case 16.
- Lorsqu'un joueur arrive sur la case 40, il retourne directement à la case 23.