« Si… alors … » - règles du jeu

Thème : Arithmétique

Le jeu comporte 128 cartes, dont 16 cartes « attaque » et 112 cartes « logique », réparties en trois catégories :

- 28 cartes « Si », • 28 cartes « alors », • 56 cartes « propriété sur des entiers n, a, b ou p »

Le but du jeu est de construire des phrases logiques de la forme « Si… alors … » à l'aide de quatre cartes.
Le gagnant est le premier joueur à avoir posé devant lui quatre phrases logiques complètes.

Déroulement du jeu :

On mélange les cartes et on en distribue six à chaque joueur. Le reste des cartes forme la pioche. Chacun joue à tour de rôle.

Lorsque c'est son tour, le joueur pioche une carte. Puis il peut :

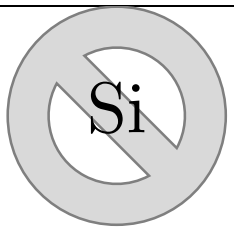
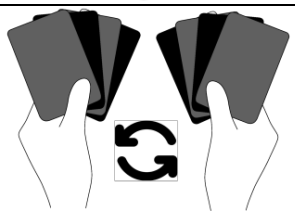
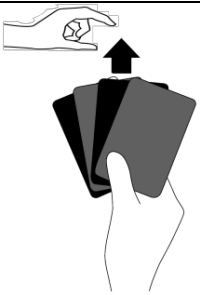
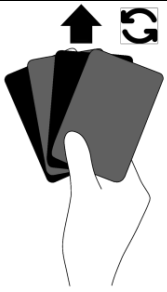
- lancer une « attaque » contre le joueur de son choix,
- puis poser devant lui tout ou partie d'une nouvelle phrase logique, obligatoirement de la gauche vers la droite, en commençant par une carte « Si »,
- ou compléter une phrase logique incomplète déjà posée devant lui.

Une fois qu'il a terminé toutes ces actions, il pioche autant de cartes que nécessaires de façon à avoir de nouveau six cartes dans sa main.

Si le joueur ne peut pas jouer, il se défausse de la carte de son choix.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Cartes « attaque » :

	Cette carte se pose sur une carte « Si », qu'elle annule. Une fois jouée, la carte est défaussée.
	Le joueur et le joueur attaqué échangent leur main. Une fois jouée, la carte est défaussée.
	Le joueur attaqué doit montrer sa main au joueur, qui prend alors la carte de son choix et la met dans sa main. Celui-ci donne en échange la carte de sa main de son choix. Une fois jouée, la carte est défaussée.
	Tous les joueurs doivent se défausser d'une carte et la donner au joueur qui se trouve à sa droite. Une fois jouée, la carte est défaussée.

contraposée	<u>Carte en option :</u> Cette carte se pose sur une phrase logique complète ; le joueur attaqué doit formuler la contraposée de cette phrase. S'il ne réussit pas, cette phrase est défaussée. Une fois jouée, la carte est défaussée.