

4.6.Suite.

Cartes et principe du jeu

- . **10 cartes Flèches** , recto/verso. Une couleur par joueur (noir et blanc)
- . **110 cartes numériques**, de valeur 1 à 60. *Le nombre de rond dans le cercle indique le nombre de fois que cette valeur est présente dans le jeu. Exemple : 3 ronds sous le 40 indique que cette carte existe 3 fois.*

. A partir d'une suite initiale de 3 cartes, à chaque tour, alignez vos cartes de manière à ce qu'elles se suivent mathématiquement afin de créer un maximum de lignes. Utilisez les cartes déjà en place et reprenez les lignes adverses en y insérant vos cartes.

Jeu de réflexion combinatoire à base de 120 cartes à jouer.

- 2 ou 4 joueurs (1 vs 1 ou 2 vs 2)
- 15-30 minutes.
- A partir de 12 ans

Distribution

- . Placez chaque joueur reçoit 8 cartes numériques au hasard, sans les montrer à l'adversaire.
- . Placez une pioche cartes numériques faces cachées
- . Placez une pile de cartes Flèches
- . Placer au centre de la table la suite initiale de 3 cartes : **20<30<40** : Suite arithmétique de raison 10 (ou une suite de votre choix)
- . Prévoyez une zone vide appelée Défausse.

Déroulement de partie :

- Un joueur au choix devient le joueur blanc et commence.
(En jeu à quatre, 2 joueurs sont blancs, 2 joueurs sont noirs, **jeu coopératif** en équipe par couleur. Chaque couleur joue chacun leur tour)
- . Joueur Blanc pose une carte permettant de continuer la suite initiale ou de commencer une nouvelle suite à partir d'une carte de la suite initiale. Il pioche une nouvelle carte afin d'avoir toujours 8 cartes numériques en main
 - . Joueur Noir pose une carte à son tour en continuant l'une des suites déjà présente ou en en créant une nouvelle.

S'il n'a aucune solution, il pose 1 à 4 cartes de son choix en Défausse, il pioche afin d'avoir toujours 8 cartes en main et passe son tour.

. L'un après l'autre, chaque joueur tente de poser une carte afin de compléter une des suites présentes.

Dès qu'un joueur crée une suite de 4 cartes, il pose une carte Flèche, du côté de sa couleur, en début ou fin de suite, afin de s'en attribuer la propriété. Il peut la

compléter par la suite.

. Ajouter une carte dans une suite appartenant à votre adversaire vous permet de reprendre cette suite. **ner** alors la carte flèche à votre couleur. Vous pouvez ajouter une carte à une suite existante, **en début ou fin de suite**, décaler au besoin la carte flèche déjà présente.

Victoire

Lorsque les 10 cartes flèches sont posées, chaque joueur compte les suites lui appartenant, celui qui en a le plus gagne la partie.

En cas d'égalité : avec vos cartes restantes, tentez de reprendre une suite adverse ou de gonfler l'une de vos suites. (dans ce cas, celui qui a aligné le plus de cartes remporte la partie)

. **Astuce pour gagner:** Devenez propriétaire final de suite en les terminant, en début de ligne (avec la plus petite valeur possible) et en fin de ligne (avec la plus grosse valeur possible)

A savoir

- . La Défausse servira de nouvelle pioche si la première est épuisée.
- . Une suite constituée de 4 cartes vous appartient, vous la marquez d'une carte Flèche à votre couleur.
- . Ajoutez une carte à une suite appartenant à votre adversaire vous permet d'en devenir propriétaire.
- . Vous pouvez placer en suite initial une suite géométrique de raison 2 ($8<16<32$) ou une suite de Fibonacci ($5<8<13$)

Les types de suites

. **La suite arithmétique** : est une suite de nombres dans laquelle chaque terme permet de déduire le suivant en lui ajoutant une constante appelée raison.

Exemple : **[20] [24] [28]**, de raison 4, à chaque terme est ajouté 4 de gauche à droite, ou soustrait 4 de droite à gauche.

. **La suite géométrique** : est une suite de nombres dans laquelle chaque terme permet de déduire le suivant par multiplication par un facteur constant appelé raison.

Exemple : **[02] [06] [18]** : de raison 3, chaque terme est multiplié par 3 de gauche à droite, ou divisé par 3 de droite à gauche.

. **La suite de Fibonacci** : est une suite de nombres dans laquelle chaque terme est la somme des deux termes qui le précèdent.

Exemple : **[08] [10] [18]**. Car $8+10=18$, le terme précédent le 8 serait 2 ($10-8$), le terme suivant le 18 serait 28 ($10+18$).