AVÉ

Compte-rendu de test

Le 20 mars 2026
par MHS, SVT, DC

Éditeur : Gigamic
Nb de joueurs : 2 à 6
Type : dés, stop ou encore
Possesseur : S&D, Lud

Description :
Lancer 1 dé puis décider d'en lancer un 2e ou non, jusqu'à 6 dés.
Chaque dé comporte 3 faces « I », 1 face « V », et 2 faces « X » correspondant aux nombres 1 ; 5 et 10 en numération romaine. 

Le nombre formé par les faces obtenues quand le joueur décide d'arrêter doit exister : pas de nombre avec quatre « I » ni avec deux « V ». Une table indique l'ensemble des nombres autorisés.

Exemple: Julius obtient un V lors de son premier lancer puis un X. Cela donne donc X V = 15. Il décide de lancer un troisième dé et obtient un I. Son résultat et maintenant de X I V = 14 ou X V I = 16.



Des cartes « Action » permettent de relancer un ou plusieurs dés quand on arrive à une combinaison impossible.
Dernier point important de la règle : le joueur choisit où placer sur la feuille de score chacun des 7 nombres obtenus. Il faut que les nombres soient tous différents et rangés dans l'ordre croissant : il faut bien anticiper les scores plausibles sous peine de marquer 0 point !

Intérêts mathématiques :
Travailler la numération avec des chiffres romains.
Répartir les scores obtenus nécessite d'anticiper sur une certaine probabilité de les obtenir.

Points forts :
Prise en main du jeu facile, chaque joueur dose sa prise de risque et une récompense est donnée aux joueurs prudents qui n'ont pas gaspillé leurs cartes-action.
Durée raisonnable pour une expérience de jeu intéressante.

Points faibles :
Anticiper le placement des scores est peut-être le point délicat avec des joueurs inexpérimentés. Peut-être commencer par une ou deux parties sans avoir à gérer cette contrainte.

Exploitation possible :
Faire réaliser par les élèves la liste des scores réalisables.

1 = I	11 = XI	21 = XXI	31 = XXXI
2 = II	12 = XII	22 = XXII	32 = XXXII
3 = III	13 = XIII	23 = XXIII	33 = XXXIII
4 = IV *	14 = XIV	24 = XXIV	34 = XXXIV
5 = V	15 = XV	25 = XXV	35 = XXXV
6 = VI	16 = XVI	26 = XXVI	36 = XXXVI
7 = VII	17 = XVII	27 = XXVII	37 = XXXVII
8 = VIII	18 = XVIII	28 = XXVIII	38 = impossible avec 6 dés
9 = IX	19 = XIX	29 = XXIX	39 = XXXIX
10 = X	20 = XX	30 = XXX	

Un questionnement sur des tirages de dés : est-ce pertinent de continuer ou non ?

Exemple 1 : j'ai déjà  et . Si je m'arrête là, je peux former les nombres 9 et 11. Si je relance, l'obtention d'un  me donne le nombre 12 ; l'obtention d'un  me donne 14 ou 16 ; l'obtention d'un  me donne 19 ou 21. Aucun cas impossible qui risque de me faire consommer une carte action.

Exemple 2 : j'ai déjà  et . Si je m'arrête là, je peux former le nombre 8. Si je relance, l'obtention d'un  ou d'un  me fait perdre, tandis qu'un  me permet d'avoir 18. Quatre chances sur 6 de perdre.
Idéalement ces situations de débat sont apportées par les élèves et la discussion permettra de faire émerger une idée de probabilité. Après, la stratégie peut varier selon le score visé par le joueur.

Galerie



