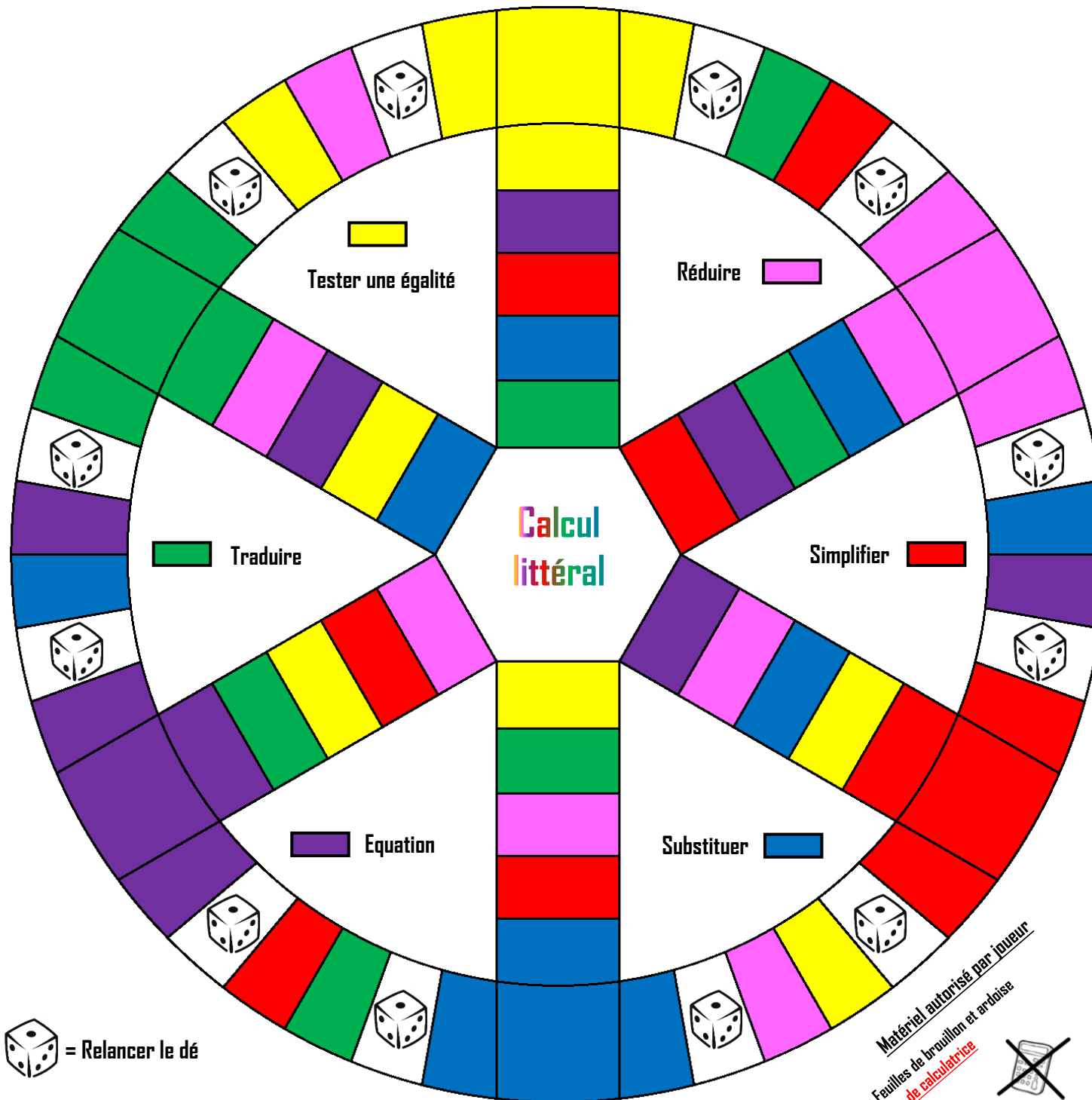


MATHS

POURSUIT



DÉBUT DE PARTIE

- Chaque joueur prend un pion de la couleur de son choix et le positionne sur la case au centre du plateau de jeu. Le joueur ayant eu la meilleure note au dernier devoir commence.

TOUR DE JEU

- Lancer le dé.
- Avancer son pion d'autant de cases que le nombre obtenu avec le dé.
- Prendre la carte question du dessus du paquet et répondre à la question de la couleur correspondante. **Une seule proposition de réponse est autorisée.** Les autres joueurs doivent aussi chercher la solution.
- Après avoir fait une proposition, le joueur consulte **secrètement** la réponse sur le dos de la carte.
 - **Si la réponse est juste**, il montre la carte réponse aux autres joueurs pour le prouver puis il prend le disque de couleur correspondant et l'enfile sur son pion.
 - **Si la réponse est fausse**, le joueur devient arbitre et les autres joueurs ont droit à **UNE proposition chacun** et c'est le plus rapide d'entre eux à donner la bonne réponse qui remporte le disque.
 - **Si personne ne donne la bonne réponse**, le tour s'arrête.
- La carte question est défaussée.
- C'est au tour du joueur suivant (joueur de gauche).

FIN DE LA PARTIE

- Lorsqu'un des joueurs possède les 6 disques de couleur différente, il doit se rendre sur la case centrale.
- Les autres joueurs peuvent se concerter et choisissent une ultime question sur la carte au-dessus de la pioche. Si le joueur répond juste, il gagne la partie, sinon son tour s'arrête.

 = Relancer le dé

Matériel autorisé par joueur
• Feuilles de brouillon et ardoise
• ~~pas de calculatrice~~

