

# Les règles du jeu

- Le jeu se déroule avec un maximum de 5 équipes (2-3 joueurs par équipe maximum). Le but est de faire d'abord le tour complet du plateau puis de grimper jusqu'au pentagone. L'équipe jaune commence, l'ordre étant jaune - bleu - vert - rose - rouge.
- Chaque équipe lance le dé ; l'équipe qui obtient la valeur la plus grande choisit son thème. En cas d'égalité du plus grand chiffre, les équipes ex - aequo lancent de nouveau le dé.
- Chaque équipe place son pion sur sa case thème.
- L'équipe jaune commence par répondre à une question de son thème. Si la réponse est correcte, elle lance le dé et avance du nombre de cases correspondant puis répond de nouveau à la question du thème indiqué par la couleur de la case et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle réponde mal.
- Lorsque l'équipe a mal répondu à une question, il y a 2 possibilités : si la question correspond à son thème, l'équipe lance le dé et recule du nombre de cases indiqué ; dans le cas contraire, elle laisse son pion sur la case et devra, lorsque ce sera de nouveau son tour, répondre de nouveau à une question du même thème.
- Le temps maximum pour répondre à une question est de 3 minutes.
- Si une équipe tombe sur la case dé, elle peut relancer le dé et avancer de nouveau.
- Quand l'équipe a fait un tour complet, le dé n'est plus utilisé. Elle doit répondre à chacune des questions sur le thème indiqué par les cases qui mènent au pentagone.
- Pour valider un tour complet il suffit que le dernier lancer du dé donne une valeur qui permet d'atteindre la case thème de l'équipe ou de la dépasser. On se positionne alors sur cette case thème.
- Lors de cette phase de jeu, tant que l'équipe répond correctement, elle garde la main.
- Si, lors de cette phase du jeu l'équipe donne une réponse incorrecte, elle retombe sur sa case thème et c'est à l'équipe suivante de répondre à une question du thème de la case où elle se trouve.
- La première équipe qui atteint le pentagone est désignée équipe MathémaDouée du MathémaDuez.

Choix de la carte : c'est l'équipe adverse qui se trouve après l'équipe qui joue (sens trigonométrique) qui tire au hasard la question et donne le numéro à l'équipe qui joue.

Ainsi l'équipe qui a fait le tirage de la question peut voir la réponse mais pas l'équipe qui joue.

**[LIEN VERS LES CARTES DU MATHEMADUEZ](#)**

Arithmétique et Calculs

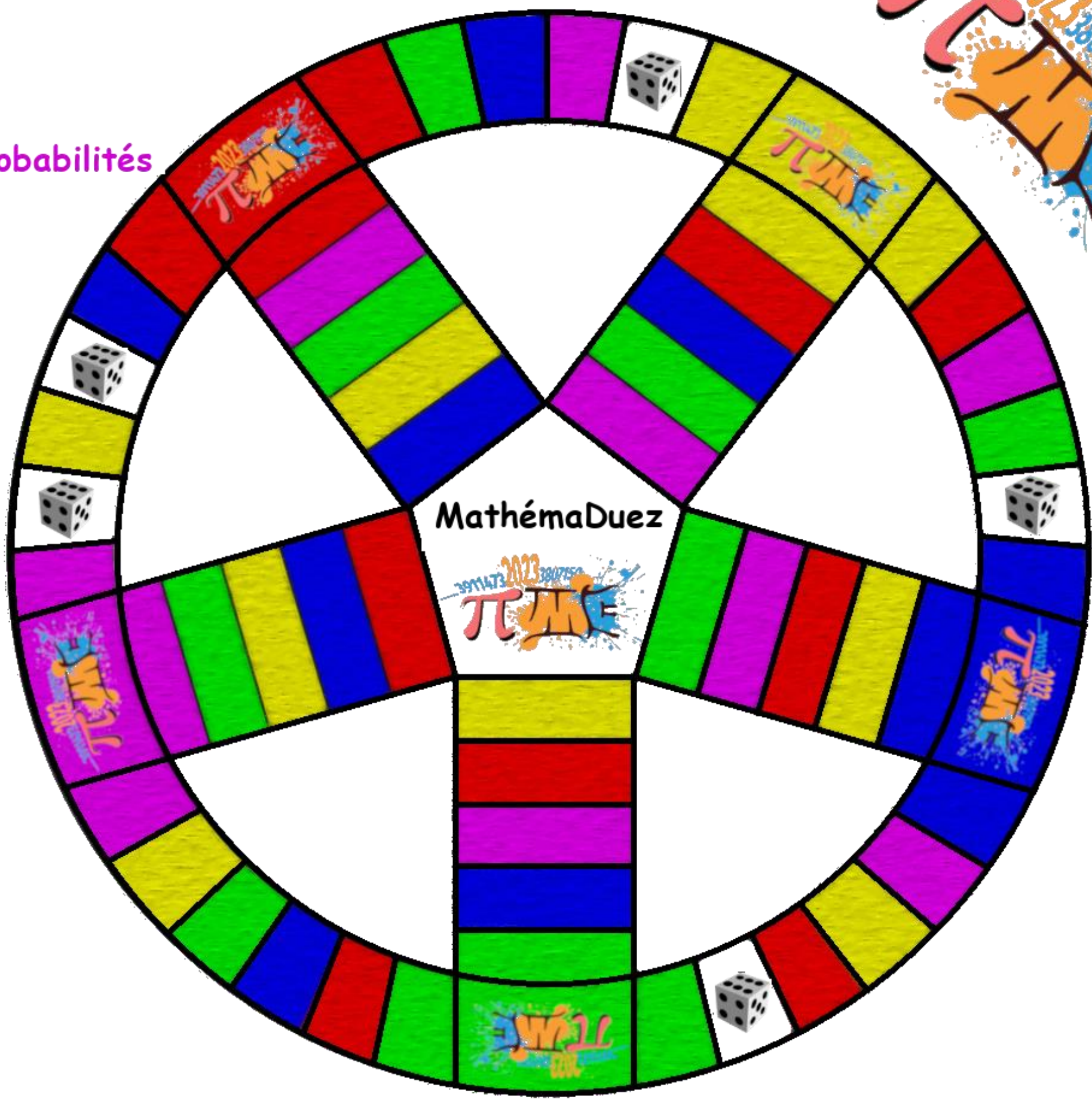
Les Fonctions

Géométrie

Statistiques et Probabilités

Algèbre

Relancer le dé



Les cartes du jeu sur ton smartphone



Mathématiques  
à la carte

6-15 mars 2023  
Semaine des mathématiques  
12<sup>e</sup> édition

3

Team DHS