

# LES PIRATES MATHÉMATIENS

## Matériel de jeu :

1 coffre (avec plateau de jeu sous le couvercle et 10 compartiments dans la partie inférieure, 4 pirates, 4 disques de pirate, 1 disque de calcul, 20 pièces d'or, 7 cartes-coffres, 2 boules de canon, 1 dé de calcul jaune ( avec + et - ), 1 dé de calcul naturel ( avec +, - et multiplié par), 1 règle du jeu

Le jeu comporte 3 règles du jeu distinctes :

### 1. La chasse au trésor :

Le pirate qui calculera le mieux arrivera le premier sur la case contenant le coffre.

À son tour, le joueur lance 2 boules dans la partie compartimentée et numérotée du plateau. Les 2 boules tombent sur 1 ou 2 cases contenant un chiffre ou un nombre. Avec son disque-réponse, le joueur calcule la somme des deux chiffres.

Tout bon résultat permet d'avancer son pion pirate d'une case sur le parcours.

### 2. Les pirates rapides en calcul

Les règles sont les mêmes que pour la chasse au trésor sauf que c'est uniquement le plus rapide qui avancera son pion (le disque-réponse posé en premier sur la table). Les autres empilent leur disque sur le premier.

Seule une bonne réponse fait avancer !

### 3. Mémo des pirates mathématiciens

Le joueur devra tourner une carte numérotée de 2 à 8 et ensuite retourner 2 pièces d'or dont la somme correspondra exactement au chiffre retourné.

Toute bonne réponse fait avancer d'une case.

Le gagnant est le joueur dont le pirate arrive en premier sur la case Trésor.