

Jouer avec des nombres relatifs.

1 à 6 joueurs dès 12 ans.

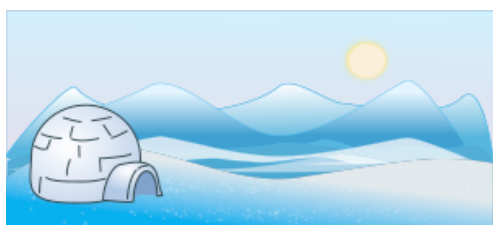
Nord - Sud



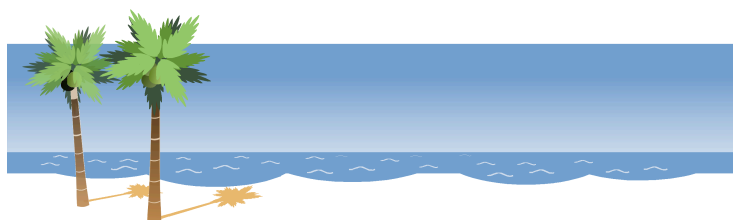
C'est le moment de partir en vacances, mais la famille est divisée :

Les uns souhaitent aller au Pôle Nord : Dormir dans un igloo et des balades en traineau, c'est vraiment rigolo !

Les autres désirent aller sous les Tropiques : Soleil, plongée et baignade dans la mer, c'est tellement super !







VS



Le jeu permettra de savoir où chacun ira en vacances.

Matériel :

- 1 plateau de jeu Nord-Sud
- 20 cartes jaunes 
- 20 cartes bleues 
- 8 cartes roses 
- 12 cartes vertes 
- 6 pions

Règles du jeu :

Mélanger les cartes et les poser en pile, face cachée.

Chaque joueur choisit un pion qu'il pose sur la case 0.



Les joueurs jouent chacun leur tour dans un sens défini avant de commencer.



A son tour, un joueur puise une carte et agit selon les instructions de la carte.

Les cartes jouées sont écartées. Quand la pile de cartes est épuisée, on mélange les cartes écartées et elles sont remises en jeu.

Cartes « voyage »:

Quand un joueur puise une carte voyage, il déplace son pion :

• Les cartes **jaune** « Sud »  : il doit avancer son pion du nombre indiqué (1 à 10) en direction du Sud (nombres positifs). 

• Les cartes **bleues** « Nord »  : il doit avancer son pion du nombre indiqué (-1 à -10) en direction du Nord (nombres négatifs). 

• Les cartes **roses** « Tornado »  :

Il faut commencer par avancer son pion (en direction de l'arrivée du côté de plateau où se trouve le pion) jusqu'à une case portant un multiple de 2, de -2, de 3 ou de -3, selon ce qui est indiqué sur la carte et le côté où se trouve le pion.

On divise ensuite ce nombre par le nombre indiqué sur la carte. Le cyclone emporte son pion directement sur la case portant le nombre correspondant au résultat.

Exemple: Un pion se trouve sur la case 7 et le joueur puise la carte [: 2] Il avance jusqu'à 8. Il calcule $8 : 2 = 4$. Il pose son pion sur la case 4. Un pion se trouve sur la case -10 et le joueur puise la carte [: (-3)]. Il avance jusqu'à -12. Il calcule $-12 : (-3) = 4$. Il pose son pion sur la case 4.

Attention ! Une division négative change le signe et emmène donc le pion sur le côté opposé du plateau.

Si le pion est proche d'une des arrivées et qu'il n'y a aucun multiple de 2, de -2, de 3 ou de -3 devant lui, il doit alors reculer jusqu'au premier multiple avant de faire la division indiquée sur la carte.

- Les cartes **vertes** « Billets d'avion »  :

Quand un joueur puise une carte **verte**, il n'avance pas son pion.



Il garde la carte et peut l'utiliser à n'importe quel moment du jeu pour modifier le trajet de son pion.

Quand un joueur joue une carte verte, cela lui permet de multiplier le nombre indiqué sur la carte qui vient d'être puisée par le nombre indiqué sur la carte «Billets d'avion».

Attention ! Une multiplication négative change le signe, et donc aussi la direction à prendre.

Exemple : Un joueur puise une carte -5, mais il désire aller au Sud, alors il joue une carte verte [x (-2)] et peut donc avancer de $(-2) \times (-5)$ soit +10 en direction du Sud.

Fin du jeu :

Le vainqueur est le joueur qui dépasse la case 39 ou la case -39 lors d'un « **voyage** ».

BON VOYAGE !!!