

Domaine : Numération et calcul

Nombre de joueurs conseillé : 2 à 4 joueurs

Temps de jeu : 20 min

Mécanismes du jeu : calcul, anticipation, stratégie



Compétences mathématiques

Additionner ou soustraire des centaines ou des milliers entiers à un nombre entier.



But du jeu

Réaliser à chaque tour de jeu la meilleure combinaison de dés possible. Plus cette combinaison comporte de dés identiques, plus elle rapporte de points.
Le premier à obtenir 6000 points a gagné.



Pré-requis

- Connaître les nombres à 4 chiffres.
- Savoir compter de 100 en 100, de 1000 en 1000.



Règle du jeu

- Mélanger les cartes *Pirate* et former une pioche, face cachée, au centre de la table. Pour connaître les effets de chaque carte *Pirate*, visionner la règle du jeu en vidéo.
- Chaque joueur reçoit une carte *Aide* sur laquelle sont indiquées les combinaisons possibles de dés ainsi que le nombre de points qu'elles rapportent.
- A son tour, le joueur révèle une carte *Pirate* puis lance les 8 dés. Il choisit les dés qu'il souhaite mettre de côté et ceux qu'il souhaite relancer. Les diamants et les pièces d'or sont particulièrement intéressants car ils rapportent des points supplémentaires.
- Le joueur peut choisir **soit d'arrêter son tour**, et marquer les points correspondant à son tirage de dés, **soit de relancer les dés**.
- **Relancer les dés :** le joueur met de côté les dés qu'il souhaite conserver puis jette les dés restants. Il peut, s'il le souhaite, relancer des dés précédemment mis de côté.
Pour effectuer un nouveau lancer, il y a certaines conditions à respecter :
 - Un nouveau lancer doit se faire avec **au moins deux dés**, un dé seul ne peut pas être relancé.
 - Les dés affichant une tête de mort ne peuvent pas être relancés. Ils sont mis de côté au fur et à mesure qu'ils apparaissent.

Attention : dès qu'un joueur obtient **une troisième tête de mort**, son tour prend fin et il ne reçoit aucun point pour ce tour, même s'il avait réalisé d'autres combinaisons de dés. Pour marquer des points, le joueur doit stopper volontairement son tour avant que n'apparaisse une troisième tête de mort : les points obtenus pour les dés isolés et pour les combinaisons sont alors additionnés et notés.

MAIS : Si lors de son **premier** lancer le joueur obtient **4 têtes de mort** (ou plus), il est envoyé sur **l'île de la Tête-de-Mort**. Il met de côté les têtes de mort et relance les dés restants. S'il obtient une nouvelle tête de mort, il la met de côté et continue de jouer. Sans nouvelle tête de mort, son tour s'arrête. Il ne marque pas de points mais ses adversaires perdent 100 points par tête de mort. Il est donc possible pour les joueurs d'obtenir un **score négatif** !
(Attention, cette règle a été ajoutée dans la nouvelle version du jeu.)

La règle du jeu en vidéo



Source : Gigamic

Variables

Adaptations du matériel

- Niveau 1 : Jouer sans les cartes PIRATE
- Niveau 2 : Jouer avec les cartes PIRATE Pièce d'or, Diamant, Pirate, Gardienne, Animaux, Ile aux trésor
- Niveau 3 : Jouer avec toutes les cartes PIRATE (intervention de nombres négatifs)

Adaptations de la règle

- Le score à atteindre varie : 2000, 3000, 4000 points, etc...
- Celui qui a le plus de points au bout du temps imparti a gagné.

Niveau 1 : Sans la règle de l'île de la tête de mort

Niveau 2 : Avec la règle de l'île de la tête de mort

Simplification

- Changer la valeur des dés « pièce d'or » et « diamant » : 10 au lieu de 100
- Changer la valeur des combinaisons : 10, 20, 50, 100, 200, 400... ou bien encore 1, 2, 5, 10, 20, 40.

Complexification

- Changer la valeur des dés « pièce d'or » et « diamant » : avec des nombres décimaux.
Exemples : pièce et diamant à 0,5 point.
- Changer la valeur des combinaisons : 3 dés valent 1 point ; 4 dés 1,5 ; 5 dés 2, etc...
- Changer l'effet de la carte « Pirate » : passer de « multiplier le score par 2 » à : multiplier par 3 (bonus), voire à diviser par 2, par 4, par 5, par 10... (pénalités).

Arrêt sur images (créés par des enseignants en formation)

Situation 1

Ce joueur avait 500 points avant son lancer. Combien en a-t-il maintenant ?



Situation 2

Quel dé ajouter pour obtenir 900 points ?

une pièce ?
un perroquet ?
un diamant ?



Situation 3

Quels dés ajouter pour obtenir 1600 points ?



Situation 4

Calcule les points des joueurs après ce lancer du joueur 1.

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
800	1200	500	1700



Situation 5

Qui gagne la partie après ces derniers lancers ?

Joueur 1 : 5400 points



Joueur 2 : 4800 points



Joueur 3 : 5000 points

