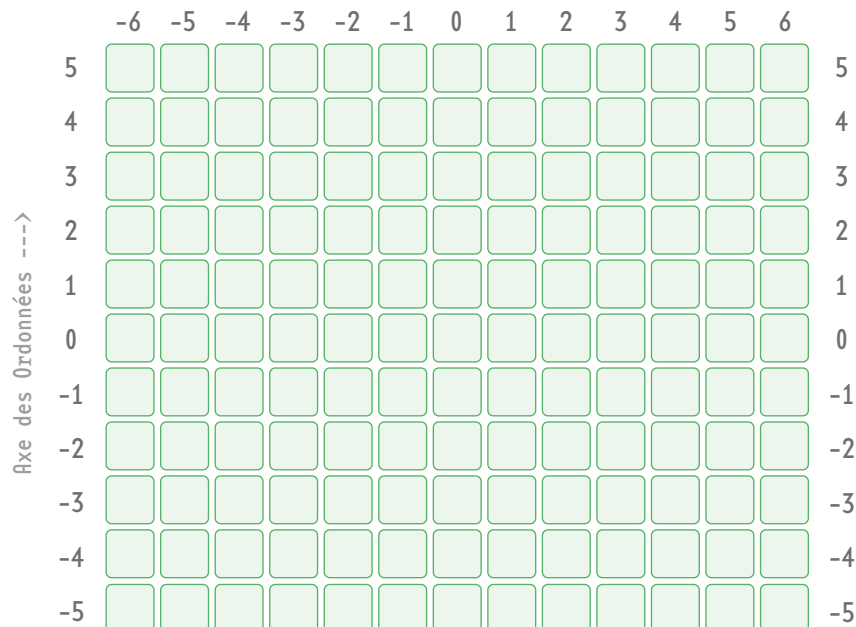
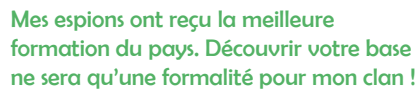
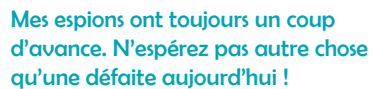
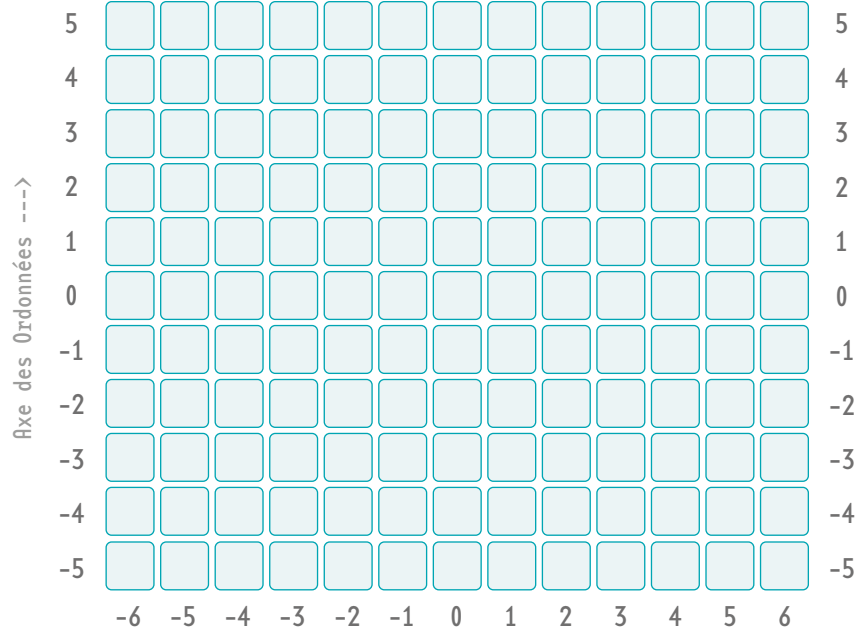


3x 3x 3x ? ? ?



Axe des Abscisses --->



2 JOUEURS | AGE 10+ | 30 MINS

Jeu de mathématiques inspiré de la bataille navale sur repère orthonormé (cycle 4).

Envoyez vos espions dans le camp adverse pour être le premier à localiser tous ses bâtiments.

Chaque joueur reçoit une feuille de jeu et un stylo (non fourni).

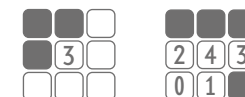
Chaque joueur choisit un des deux clans (Nord ou Sud) puis place secrètement les 6 bâtiments de base de son côté de la carte en coloriant les cases. Les bâtiments peuvent être placés dans n'importe quelle orientation. On respecte une case d'écart entre deux bâtiments.

En débutant par le plus jeune joueur, chaque joueur à tour de rôle explore et annonce à voix haute les coordonnées de la case de son choix : exemple (-1 ; 2) (abscisse -1 ; ordonnée 2).

En réponse, son adversaire révèle des informations sur cette case :

1. EXACT : Cette zone fait partie d'un bâtiment. Coloriez-la ou entourez-la.

2. UN NOMBRE DE 0 À 8 : Cela signifie que cette zone est vide, mais le nombre correspond au nombre de cases environnantes (diagonales comprises) contenant une partie d'un bâtiment déjà découvert ou pas.



Même si vous avez trouvé une zone d'un bâtiment, vous ne rejouez pas et c'est à votre adversaire de jouer.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur pense avoir complété la carte adverse. Ce joueur n'a pas besoin d'appeler chaque case des bâtiments adverses pour gagner. Il annonce que sa mission est terminée et on compare sa carte à l'originale de son adversaire. Si la carte correspond exactement, le joueur a gagné ! Sinon, c'est son adversaire qui gagne et même si sa propre carte est incomplète.

La carte adverse peut et doit être complétée logiquement en utilisant les informations reçues. Il est utile de marquer ou barrer les cases que vous pensez vides.

VARIANTE BONUS

🔍 Grâce à ce bonus, un joueur peut répondre que le signal est brouillé. On note alors un point d'interrogation dans la case concernée et cette case ne pourra plus être rappelée. Ce bonus peut être utilisé pour n'importe quelle case. Barrez ce bonus qui ne pourra plus être utilisé.

3x Chaque joueur possède également 3 bonus 3x qui permettent au joueur d'explorer 3 cases en même temps. Ces cases doivent se toucher verticalement, horizontalement ou en diagonale.

En plus des bâtiments de départ, chaque joueur place également un bâtiment constitué de 4 cases en respectant les règles de placement.

Si votre adversaire appelle les 4 cases du bâtiment piégé, il perd immédiatement la partie.
Les cases du piège comptent comme une partie de bâtiment.

