

Règles du jeu Math's up

But du jeu

- Deviner des expressions mathématiques.
- L'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie.

Constitution des équipes

2 équipes constituées idéalement du même nombre de joueurs.

Déroulement :

- Une partie se joue en 3 manches
- Durant son tour, une équipe dispose de 30 secondes pour deviner le maximum de mots
- L'orateur essaie de faire deviner les expressions à ses coéquipiers.

Les manches :

- Première manche : L'orateur parle librement.
- Deuxième manche : L'orateur ne peut dire qu'un mot par expression mathématique.
- Troisième manche : L'orateur ne peut plus parler, il choisit des mimes et des bruitages.

A l'issue des 3 manches, l'équipe totalisant le plus de points remporte la partie.

Mise en place du jeu

Prenez 8 cartes au hasard et distribuez-les entre les joueurs. Complétez pour que chaque joueur ait le même nombre de cartes.

Chaque joueur regarde en secret ses cartes et retire 1 carte de son choix qui est ensuite rangée, elle ne servira plus de la partie. Regroupez les cartes sélectionnées et mélangez-les.

Ce paquet forme ainsi la pioche.

Il faut ensuite désigner un joueur qui commence (selon le critère de choix que vous voulez !), il sera l'orateur pour ce début de partie.

Déroulement de la partie

- Une partie comporte **3 manches**.
- Une manche se déroule en un certain nombre de tours.
- Chaque équipe joue à son tour.
- Le joueur à droite de l'orateur est le responsable sablier.

Il retourne le sablier en criant « c'est parti ».

L'orateur a **30 sec** pour faire deviner le max de personnalités à son équipe.

Durant la 1ère manche, l'orateur parle librement.

Durant la 2e, il ne dit qu'un mot par personnalité

Durant la 3e, il ne peut parler, il doit utiliser des mimes et des bruitages.

Première manche

- L'orateur peut parler librement mais doit respecter certaines règles
- Les coéquipiers peuvent faire autant de propositions qu'ils le veulent. Dès que l'expression mathématique est trouvée, l'orateur pose la carte face visible devant lui.
-> il retourne la carte suivante et tente de la faire deviner.
[!] L'orateur doit faire deviner la carte avant de passer à la suivante
- Dès que le temps est écouté on crie « Time's Up! ». Le tour de cette équipe s'arrête et aucune proposition n'est plus acceptée. La carte en cours est remise au-dessus de la pioche.
- Toutes les cartes devinées sont conservées.

On passe à l'équipe suivante

- L'orateur devient le responsable du sablier et le joueur à sa gauche devient le nouvel orateur.

On continue jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

INTERDICTIONS :

Durant la 1ère manche, l'orateur ne peut pas :

- Prononcer des parties des expressions indiquées sur la carte.
- Énumérer des lettres de l'alphabet (ex : interdit de dire que ça commence par un b)
- Passer une carte.
- Si l'orateur commet une faute, le tour de l'équipe se termine. La carte est remise sur la pioche qui est mélangée.

CALCULS DES POINTS

- Lorsque la pioche est épuisée, la manche est finie.
- Chaque équipe compte le nombre de cartes qu'elle a devinées.
- Ces points sont notés sur la feuille de marque.
- Chaque équipe lit ensuite à voix haut les expressions mathématiques qu'elle a trouvées.
- La pioche est reconstituée et mélangée.

Le 1er orateur de la 2nde manche est le suivant dans l'ordre du tour.

Deuxième manche

La 2ème manche est identique à la 1ère excepté les changements suivants :

- L'équipe de l'orateur ne peut donner qu'une proposition par carte.
[!] Lorsque les équipes comportent plus de 2 personnes, seule la 1ère proposition compte, même si une 2nde proposition s'avère correcte la carte n'est pas gagnée.
- En cas de bonne proposition, l'orateur pose la carte face visible et retourne la carte suivante.
- En cas d'erreur, l'orateur pose la carte face cachée à côté de la pioche (les fautes ne terminent pas le tour) et retourne la carte suivante.
 - L'orateur n'est plus obligé de faire trouver la carte avant de passer à la suivante : il peut passer des cartes.
[!] Toute carte passée l'est définitivement pour le tour.
 - A la fin du tour, toutes les cartes face cachées sont rassemblées, ajoutées à la pioche qui est mélangée pour l'orateur suivant.
 - Le calcul est identique celui de la 1ère manche.

L'orateur suivant débute la 3e manche après une nouvelle relecture des expressions mathématiques.

INTERDICTIONS :

Durant la 2e manche, l'orateur ne peut pas :

- Prononcer plus d'un mot (mots composés acceptés)
- Prononcer des parties des expressions indiquées sur la carte.

Troisième manche

Identique aux précédentes, mais l'orateur n'a plus le droit de parler.

- Il peut seulement mimer et effectuer des bruitages (onomatopées).
[!] Interdit de fredonner des chansons.
- Conseil : l'orateur peut se mettre debout.

Condition de victoire

À l'issue de trois manches, l'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie.