

RALLYE 2023 (VERSION COURTE)

Photocopie des sujets

Sujet : 8 pages d'énigmes à photocopier :

- en agrandissement au format A3, pour affichage dans la classe ;
- en format A4 en plusieurs exemplaires à disposition des élèves.

Feuilles-réponses 1 et 2 : format A4.

La feuille-réponse 1 et une partie de la feuille-réponse 2 reproduisent les écrans de saisie du formulaire.

Les réponses qui ne sont pas saisies en ligne sont à donner sur l'autre partie de la feuille-réponse 2. Ne rien écrire dans les petites cases grisées.

Les deux feuilles sont à renvoyer **obligatoirement, avec toutes les réponses manuscrites des élèves (y compris celles qui sont saisies en ligne)**.

En cas de divergence constatée entre la réponse saisie et la réponse manuscrite, c'est la réponse manuscrite qui est prise en compte.

Feuille-réponse 3 pour l'illustration : 2 ou 3 photocopies, en format A3, seront fournies pour que plusieurs essais puissent être faits par la classe.

Numéro d'inscription

Vous avez reçu le 13 janvier, par courriel, le numéro d'inscription de chaque classe, ainsi que le code d'identification indispensable pour la saisie en ligne. **En cas de perte, vous pouvez demander un nouvel envoi de ces renseignements à l'adresse : <https://tinyurl.com/numeroRMAL>**

Le numéro d'inscription doit être reporté sur chaque feuille-réponse.

Le nom de la classe et de l'établissement seront aussi inscrits pour vérification, mais uniquement sur la feuille-réponse 1.

Illustration

L'illustration doit être réalisée directement sur la feuille-réponse 3, en utilisant les moyens de dessin traditionnels uniquement et dans le cadre prévu à cet effet. Ne pas oublier de cocher le titre de l'énigme ou des énigmes illustrée(s). Une seule illustration par classe sera comptabilisée comme participation au Rallye.

Si vous voulez envoyer d'autres illustrations de la classe, comme participation au concours de sélection de l'affiche du Rallye 2024, vous pouvez les envoyer soit avec les feuilles-réponses du rallye, mais clairement identifiées comme participation au concours d'affiches, soit selon les modalités indiquées dans le règlement du concours d'affiches : <http://rallye-math.univ-lyon1.fr/spip.php?article114>

Saisie en ligne des réponses

La saisie en ligne doit être faite soit par les élèves au moment du rallye, soit par le professeur **le jour même** en recopiant les feuilles-réponses complétées par les élèves.

Formulaire de saisie pour la version courte : <https://forms.gle/m5p6bk5bN2iF6A1M7>

Vous recevrez le 10 mars un récapitulatif et une évaluation sommaire des réponses saisies.

Envoi des copies

Garder une photocopie des feuilles-réponses 1 et 2 pour pouvoir vérifier la bonne saisie des réponses à partir du courriel reçu le 10 mars. En cas d'erreur de saisie, il vous faudra le signaler le plus rapidement possible (au plus tard le jeudi 16 mars).

Pour l'envoi, agrafer ensemble les feuilles-réponses 1 et 2 (feuille 1 sur le dessus) et placer l'ensemble à l'intérieur de la feuille-réponse 3 (illustration) pliée en deux, numéro d'inscription visible.

Si plusieurs classes du même établissement participent au rallye, merci de regrouper toutes les réponses de l'établissement dans une seule enveloppe contenant les dossiers de feuilles-réponses de toutes les classes (*ne pas ajouter une enveloppe par classe, SVP*).

L'ensemble est à envoyer

au plus tard le vendredi 10 mars 2023 à l'adresse :

Plusieurs sujets sont extraits ou librement inspirés des énigmes de :

Brochure APMEP (15, 16) FFJM (10, 12, 17)

Mathématiques sans frontières (13) kenkenpuzzle.com (2)

Eric Angelini (14)

Epsilon (19)

RALLYE MATHÉMATIQUE

IREM de LYON

Bâtiment Braconnier

Université Lyon 1

21 avenue Claude Bernard

69622 Villeurbanne Cedex

FEUILLE-RÉPONSE 1 POUR LA SAISIE EN LIGNE

(VERSION COURTE)

Récapitulatif

Total page 2 :

Illustration :

Total :

Classe :

Établissement :

N° D'INSCRIPTION : **S**

Commune :

Agrafer ensemble les feuilles-réponses 1 et 2 de la classe en plaçant la feuille-réponse 1 au-dessus.
Placer l'ensemble dans la feuille-réponse 3 pliée en deux, numéro d'inscription visible.

Sujet court 2023

Niveau 1

1 - Plantons des arbres !

Zone où planter le sixième arbre.

2 - Kenken

Consignes de saisie : saisir les cinq nombres lus de haut en bas dans les cinq lignes de cette grille, séparés par un point-virgule (sans espace)

Exemple : pour cette grille, manifestement fausse, il faudrait saisir 23451;15432;34521;23454;54233

45x 2	3	2+ 4	5	1
3+ 7	5	1- 4	3	24x 2
3	5+ 4	4- 5	2	7
9+ 2	3	6x 4	5	4
5	3+ 4	2	15x 3	3

3 - Tangram

Numéro de la pièce inutilisée

5 - Camions

Première solution ; réponse 1

Première solution ; réponse 2

Première solution ; réponse 3

Deuxième solution ; réponse 1

Deuxième solution ; réponse 2

Deuxième solution ; réponse 3

6 - Premiers de la classe

Plus petit nombre

Plus grand nombre

7 - Créneaux

Consignes de saisie : écrire les trois lettres qui complètent la phrase, en majuscules, sans espace ni caractère de séparation.

Exemple : pour la réponse suivante, manifestement fausse, ..**A** a la même aire que ..**B** et le même périmètre que ..**C** ; il faudrait saisir : ABC

9 - Vite, un maçon !

Nombre de briques manquantes

10 - Robots et menteurs

Alpha

Delta

Sigma

Dit toujours la vérité

Ment toujours

11 - Mot mystère

Écrire le mot mystère en majuscules.

12 - Tomber sur un os

Cocher toutes les cases où peut se trouver l'os, et celles-ci seulement.

	A	B	C	D	E	F	G
1	<input type="checkbox"/>						
2	<input type="checkbox"/>						
3	<input type="checkbox"/>						
4	<input type="checkbox"/>						
5	<input type="checkbox"/>						
6	<input type="checkbox"/>						
7	<input type="checkbox"/>						

14 - Opération Planètes

TERRE = ?

15 - Matchpoint 1

Écrire, en ordre croissant et séparés par un point-virgule sans espace, les scores possibles pour Charlotte

Écrire, en ordre croissant et séparés par un point-virgule sans espace, les scores possibles pour Ruben

Niveaux 2 et 3

17 - Elfes, lutins et farfadets
 Nombre d'elfes
 Nombre de farfadets

18 - Le scribe et les fractions
 A B C D E F G H I J
 Fractions utilisées

19 - Les humains dans le vivant
 Nombre A
 Nombre B
 Nombre C
 Nombre D
 Nombre E

20 - Année 2023

4 - Quatre fois quatre

1			
		quatre	3
trois		I	
	III		

8 - Planètes croisées

13 - Chasse au trésor

	→	2	3			1
		0		2	2	
		0	2	0	2	
		1	2	3	2	
			0	1	2	
		3	2	2	2	
					→	

16 - Matchpoint 2

Compléter le tableau et coller la grille obtenue en fin de partie, ou les pièces manquantes à leur place.

	(A)	(B)		
				(D)
	(C)			(E)
		(E)	(F)	

Tour	1	2	3	4	5	6
Joueur	Antonin	Kaouthar	Smaïn	Estelle	Blaise	Pascal
Pièce	5					
Position	E					
Score	18	19	18	22	15	18

LES ÉNIGMES ILLUSTRÉES DANS LE CADRE CI-DESSOUS SONT (COCHER UNE OU PLUSIEURS CASES) :

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Plantons des arbres ! | <input type="checkbox"/> Chasse au trésor | <input type="checkbox"/> Le scribe et les fractions |
| <input type="checkbox"/> Robots et menteurs | <input type="checkbox"/> Elfes, lutins et farfadets | <input type="checkbox"/> Les humains dans le vivant |

Pour le Rallye 2023, cette illustration peut rapporter jusqu'à 6 points. Il sera tenu compte de son esthétique, de son originalité et de l'adéquation avec le thème de l'énigme (ou des énigmes) illustrée(s) et cochée(s) ci dessus.

De plus, cette illustration peut vous permettre de remporter le concours pour l'affiche 2024 du Rallye Mathématique.

Pour cela, les mentions **Rallye Mathématique** et **12 mars 2024** doivent apparaître de manière lisible dans l'illustration.

Haut

Illustration :

Bas

QUELQUES CONSEILS AUX ÉLÈVES

Pour faire gagner des points à votre classe au rallye mathématique, vous pouvez :

- chercher à résoudre des énigmes de différents niveaux ;
- réaliser une illustration en lien avec une ou plusieurs des énigmes repérées par le pictogramme .

Les ÉNIGMES peuvent rapporter au maximum :

- 2 points pour celles de niveau 1 ;
- 4 points pour celles de niveau 2 ;
- 6 points pour celles de niveau 3.

Les énigmes de niveau 2 et 3 sont plus longues ou plus difficiles à résoudre que celles de niveau 1, mais elles peuvent comporter des questions intermédiaires aussi simples que des énigmes de niveau 1, et qui peuvent rapporter 1 ou 2 points très facilement.

L'ILLUSTRATION peut également rapporter 6 points au maximum. Il ne faut donc pas la négliger. Bien respecter les consignes données sur la feuille-réponse.

SÉLECTION DE L’AFFICHE DU RALLYE 2024

L'illustration participera au concours de sélection de l'affiche du Rallye 2024 si elle fait apparaître de manière lisible les mentions :

«Rallye Mathématique»
et
«12 mars 2024».

Si vous voulez envoyer d'autres propositions pour le concours de sélection de l'affiche 2024, renseignez-vous auprès de votre professeur pour les modalités pratiques.

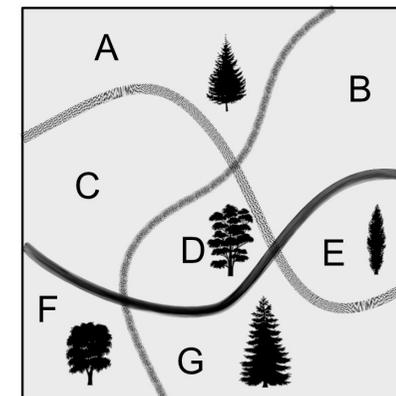


1 - PLANTONS DES ARBRES !

Dans ce parc, il y a cinq arbres et trois chemins.

Pour qu'il y ait autant d'arbres d'un côté et de l'autre de chaque chemin, on plante un sixième arbre dans ce parc.

Dans quelle zone doit-on le planter ?



sujet court 2023 ; niveau 1 ; feuille-réponse 1

2 - KENKEN

Règle 1 : Chaque case de la grille contient un nombre entre 1 et 5.

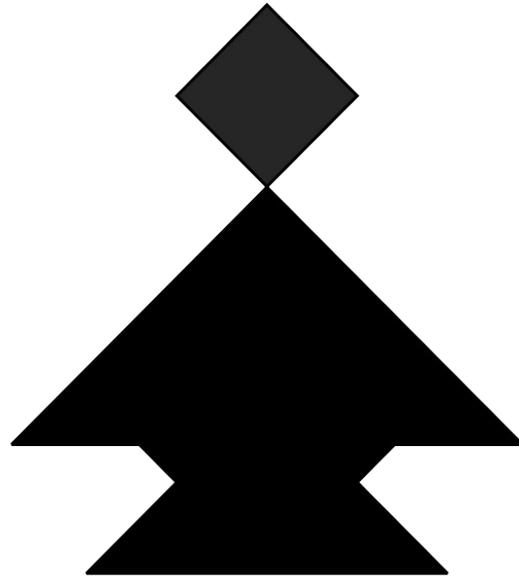
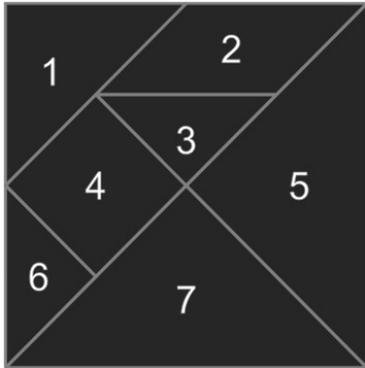
Règle 2 : Chaque nombre apparaît une fois dans chaque ligne et dans chaque colonne de la grille.

Règle 3 : Certains blocs de plusieurs cases sont entourés d'un trait épais. Dans le coin supérieur gauche de chacun de ces blocs, un nombre est écrit, avec un symbole d'opération (addition, soustraction, multiplication ou division). Ce nombre doit être le résultat de l'opération indiquée appliquée à tous les nombres contenus dans ce bloc. L'ordre des nombres utilisés dans les soustractions et divisions n'est pas obligatoirement l'ordre de lecture de ces nombres dans la grille.

45×		2÷		1
3+		1-		24×
	5+	4-		
9+		6×		
	3+		15×	

Compléter cette grille selon ces trois règles.

3 - TANGRAM



En juxtaposant six des sept pièces du tangram, on a formé cette figure.

Quelle est la pièce inutilisée ?

4 - QUATRE FOIS QUATRE

Cette grille de 16 cases est remplie uniquement des quatre nombres 1, 2, 3 et 4, mais écrits de quatre façons différentes :

- en chiffres indo-arabes : 1 ; 2 ; 3 ; 4
- en chiffres romains : I ; II ; III ; IV
- en lettres : un ; deux ; trois ; quatre
- en faces de dés :  ;  ;  ; 

Dans chaque ligne et chaque colonne se trouvent les quatre valeurs et les quatre écritures.

Compléter la grille.

1			
		quatre	3
trois		I	
	III		

5 - CAMIONS

Queremos distribuir 23 cajas en 6 camiones. Cada camión debe contener 3, 4 o 5 cajas.

¿Cuántos camiones se cargarán con 3 cajas?

¿Y con 4 cajas?

¿Y con 5 cajas?

Da dos soluciones.

We want to divide 23 boxes between 6 lorries. Each lorry will contain 3, 4 or 5 boxes.

How many lorries will be loaded with 3 boxes ?

How many with 4 boxes ?

How many with 5 boxes ?

Give two solutions.

23 Kisten sollen auf 6 LKWs verteilt werden. Die LKW sollen mit 3, 4 oder 5 Kisten beladen werden.

Wie viele LKWs werden mit 3 Kisten beladen?

Wie viele mit 4 Kisten ?

Wie viele mit 5 Kisten ?

Zwei Lösungen angeben.

Vogliamo distribuire 23 scatole in 6 camion. Ogni camion deve contenere 3, 4 o 5 scatole.

Quanti camion verranno caricati con 3 scatole?

Quanti con 4 scatole?

Quanti con 5 scatole?

Fornisci due soluzioni.



6 - PREMIERS DE LA CLASSE

Le nombre 73 939 133 est un nombre premier, car il a exactement deux diviseurs : 1 et lui-même.

Par ailleurs, si on supprime son dernier chiffre, on obtient le nombre 7 393 913 qui est aussi un nombre premier.

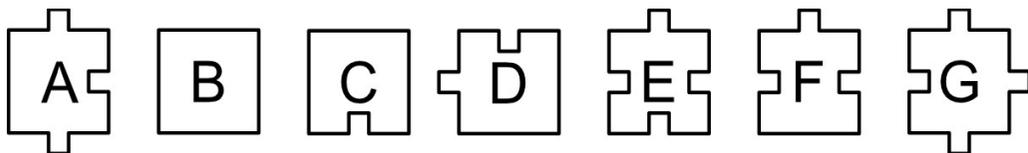
En poursuivant ainsi jusqu'au dernier chiffre, on obtient les nombres 739 391, 73 939, 7 393, 739, 73 et 7, qui sont aussi des nombres premiers.

Quel est le plus petit nombre premier à 3 chiffres qui a cette même propriété ? Quel est le plus grand ?

Liste des nombres premiers inférieurs à 1000

2 3 5 7 11 13 17 19 23 29 31 37 41 43 47 53 59 61 67 71
 73 79 83 89 97 101 103 107 109 113 127 131 137 139 149 151 157 163 167 173
 179 181 191 193 197 199 211 223 227 229 233 239 241 251 257 263 269 271 277 281
 283 293 307 311 313 317 331 337 347 349 353 359 367 373 379 383 389 397 401 409
 419 421 431 433 439 443 449 457 461 463 467 479 487 491 499 503 509 521 523 541
 547 557 563 569 571 577 587 593 599 601 607 613 617 619 631 641 643 647 653 659
 661 673 677 683 691 701 709 719 727 733 739 743 751 757 761 769 773 787 797 809
 811 821 823 827 829 839 853 857 859 863 877 881 883 887 907 911 919 929 937 941
 947 953 967 971 977 983 991 997

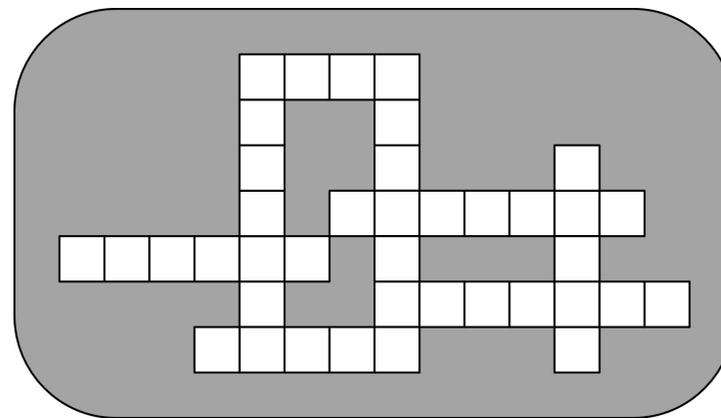
7 - CRÉNEAUX



..... a la même aire que et le même périmètre que

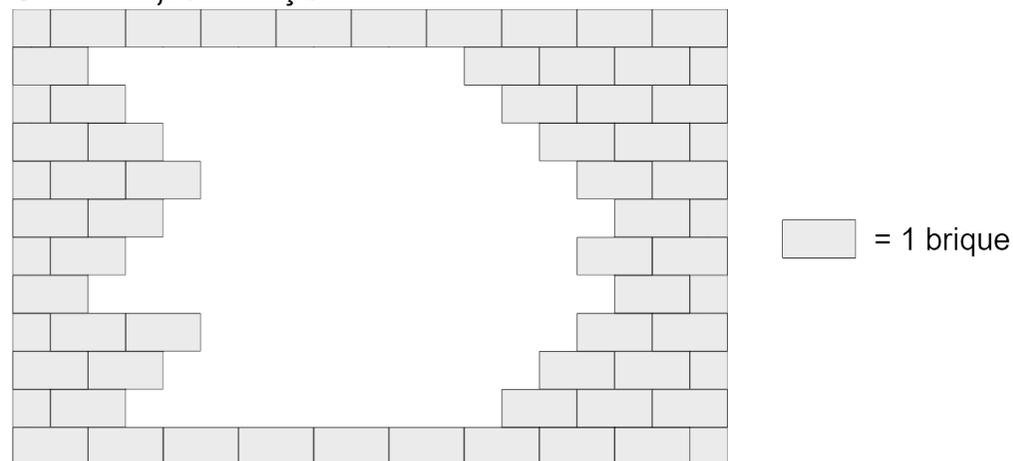
Compléter la phrase ci-dessus avec trois lettres différentes.

8 - PLANÈTES CROISÉES



Remplir cette grille de mots croisés avec les noms des planètes du système solaire.

9 - VITE, UN MAÇON !

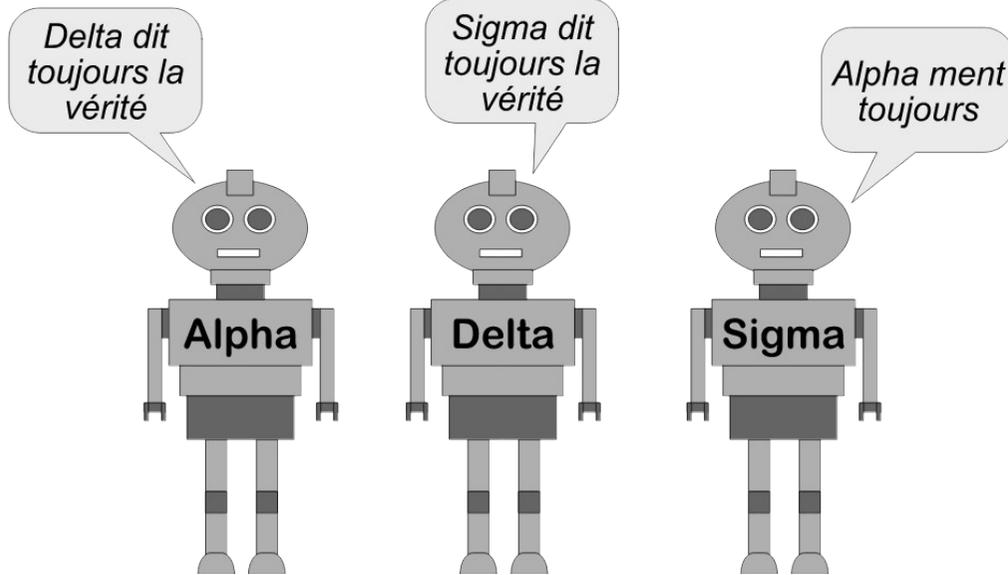


Combien de briques manque-t-il dans ce mur ?

La réponse est un nombre entier.



10 - ROBOTS ET MENTEURS



Un de ces robots dit toujours la vérité, un autre ment toujours et le troisième dit aléatoirement la vérité ou un mensonge.

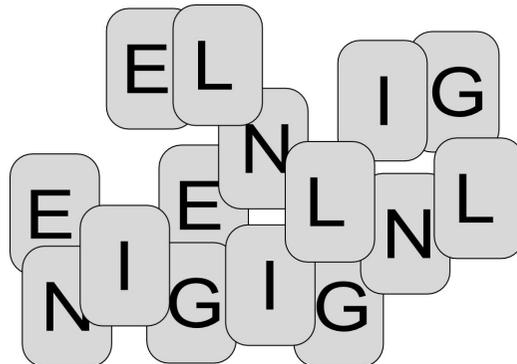
Quel robot dit toujours la vérité ?

Quel robot ment toujours ?



11 - MOT MYSTÈRE

Aline va épeler les cinq lettres du mot mystère en retirant les cartes de ce paquet, trois par trois, à la condition qu'elles portent la même lettre et sans soulever d'autre carte.



Quel est ce mot ?

12 - TOMBER SUR UN OS

Un os est enterré dans le terrain ci-dessous, constitué de parcelles carrées. Le triangle formé par le puits, l'arbre et l'os est un triangle rectangle isocèle.

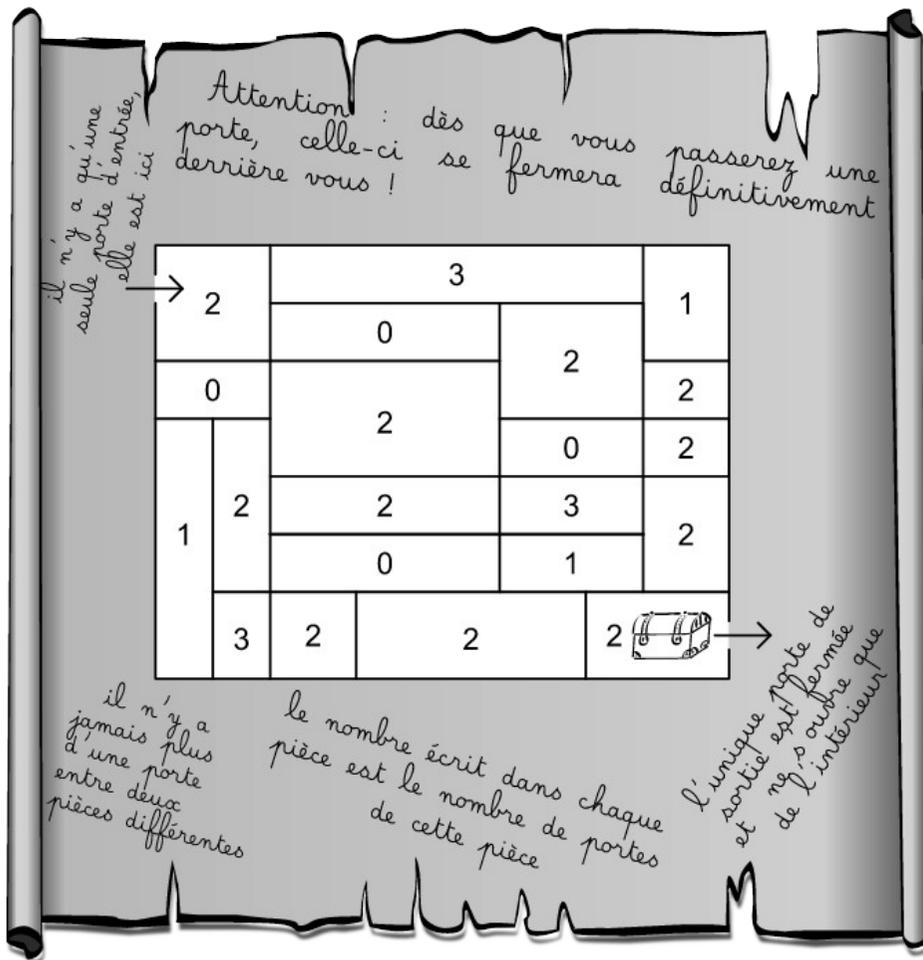
Dans quelles cases peut se trouver l'os ?

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							



13 - CHASSE AU TRÉSOR

Martin trouve le plan d'un manoir magique dans lequel se trouve un trésor. Craignant de rester enfermé dans le manoir, il prépare soigneusement son parcours.



Dessiner sur le plan le chemin à suivre pour récupérer le trésor et sortir sans encombre.

14 - OPÉRATION PLANÈTES

$$\begin{array}{r}
 \text{S A T U R N E} \\
 + \text{N E P T U N E} \\
 + \text{M A R S} \\
 \hline
 \text{P L A N E T E S}
 \end{array}$$

U R A N U S = 5 2 7 9 5 4

T E R R E = ?



15 - MATCHPOINT 1

Avant de chercher à résoudre cette énigme, bien lire les règles du jeu de Matchpoint données en annexe, page 8.

Charlotte et Ruben ont choisi une pièce et doivent la placer à l'endroit indiqué de leur grille.

Quels scores Charlotte peut-elle obtenir ?

Quels scores Ruben peut-il obtenir ?

Grille de Charlotte				Grille de Ruben			
•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•

Pièce choisie par Charlotte

Pièce choisie par Ruben

16 - MATCHPOINT 2

Avant de chercher à résoudre cette énigme, bien lire les règles du jeu de Matchpoint données en annexe, page 8.

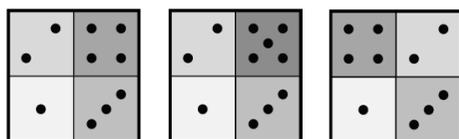
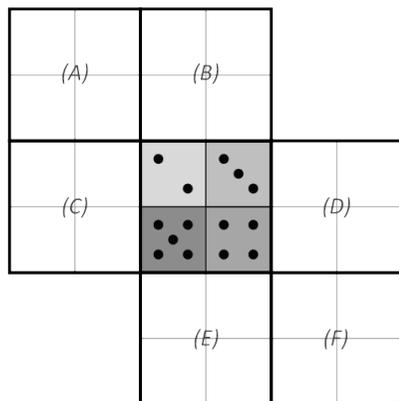
Comme indiqué dans le tableau des scores ci-dessous, au premier tour de jeu, Antonin prend la pièce 5, la place en E et marque 18 points.

Au second tour, Kaouthar prend une des cinq pièces restantes, la place sur une des places disponibles sur la grille et marque ainsi 19 points.

Le groupe d'amis continue jusqu'à ce que toutes les pièces soient posées.

Retrouver pour chaque joueur la pièce jouée, sa position et son orientation sur la grille.

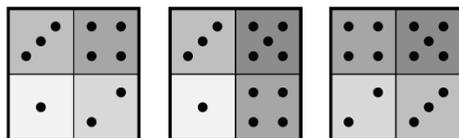
Sur la feuille-réponse, compléter le tableau des scores et coller la grille obtenue.



Pièce 1

Pièce 2

Pièce 3



Pièce 4

Pièce 5

Pièce 6

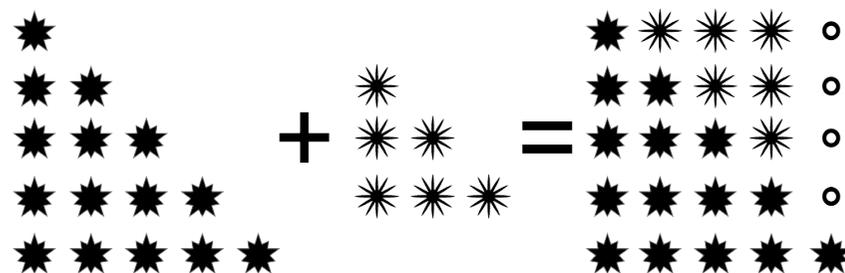
Tour	1	2	3	4	5	6
Joueur	Antonin	Kaouthar	Smaïn	Estelle	Blaise	Pascal
Pièce	5					
Position	E					
Score	18	19	18	22	15	18

Tableau des scores



17 - ELFES, LUTINS ET FARFADETS

Arthur a rangé 15 figurines d'elfes et 6 figurines de farfadets en deux triangles. Il s'est rendu compte qu'il lui faudrait ajouter 4 lutins, pour former un carré.



Le lendemain, Arthur forme deux autres triangles. La base du triangle des farfadets contient cette fois-ci deux figurines de plus que la base du triangle des elfes. En ajoutant 11 lutins, il peut alors former un carré.

Dans cette nouvelle situation, combien a-t-il utilisé d'elfes et combien a-t-il utilisé de farfadets ?

18 - LE SCRIBE ET LES FRACTIONS

$| = 1$ $\cap = 10$ $\text{hook} = 100$ $\text{hook with tail} = 1000$

$\text{can with } n = \frac{1}{n}$ $\text{can with 8 vertical lines} = \frac{1}{8}$ $\text{can with 8 vertical lines and 2 hooks} = \frac{1}{8} + \frac{1}{32} = \frac{5}{32}$

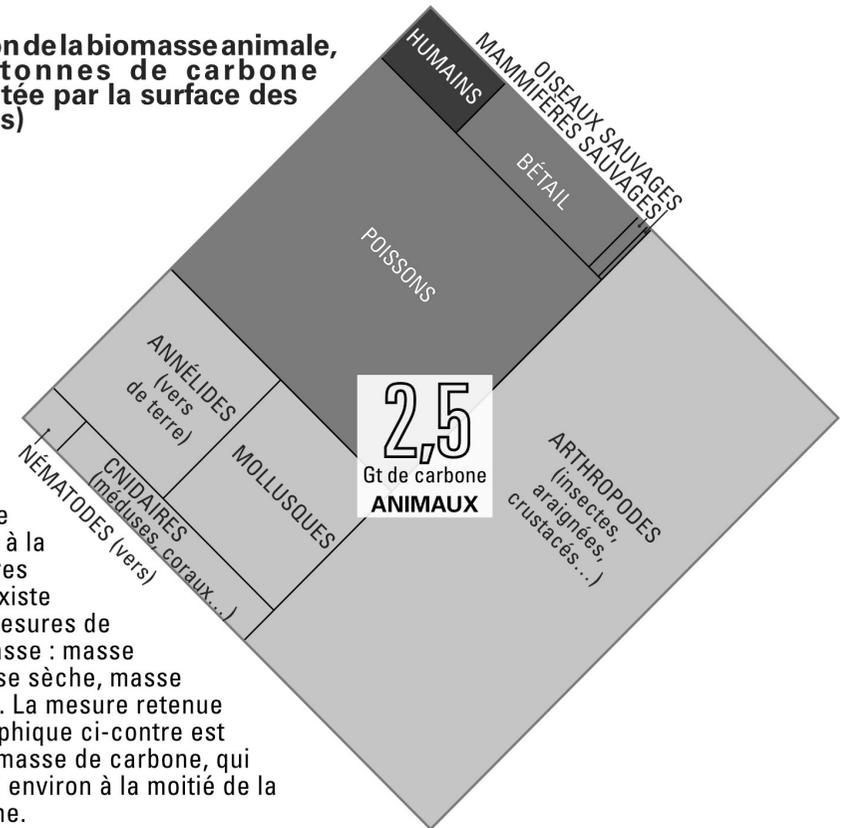
Le scribe ne peut pas utiliser deux fois la même fraction dans un nombre.

Lesquelles des fractions ci-dessous doit-il utiliser pour écrire la fraction 429/512 ?

A: can with 2 vertical lines
 B: can with 4 vertical lines
 C: can with 8 vertical lines
 D: can with 8 vertical lines and 2 hooks
 E: can with 8 vertical lines and 2 hooks with tails
 F: can with 8 vertical lines and 3 hooks
 G: can with 8 vertical lines, 1 hook, and 1 hook with tail
 H: can with 8 vertical lines, 2 hooks, and 1 hook with tail
 I: can with 8 vertical lines, 1 hook, and 1 hook with tail
 J: can with 8 vertical lines, 1 hook with tail, and 1 hook

19 - LES HUMAINS DANS LE VIVANT

Estimation de la biomasse animale, en gigatonnes de carbone (représentée par la surface des rectangles)



La biomasse correspond à la masse d'êtres vivants. Il existe plusieurs mesures de cette biomasse : masse totale, masse sèche, masse de carbone. La mesure retenue dans le graphique ci-contre est celle de la masse de carbone, qui correspond environ à la moitié de la masse sèche.

Les humains pèsent peu dans le monde animal :

- flower fois moins que les poissons ;
- heart fois moins que les arthropodes.

Les humains représentent heart % des 545 Gt de la biomasse totale sur Terre.

On estime qu'il y a 8 milliards d'humains sur Terre. D'après ce graphique, la masse de carbone d'un humain est de heart kg en moyenne. L'élément le plus important en masse dans le corps humain est l'oxygène (65 %), suivi du carbone (18 %). D'après ces données, un humain pèse en moyenne heart kg.

Retrouver les nombres cachés sous les fleurs.

Arrondir les réponses A, B, D et E à l'entier le plus proche, et la réponse C avec 2 décimales.

20 - ANNÉE 2023

$$2023 = 7 \times 17^2$$

Trouver la prochaine année qui sera le produit d'un nombre premier par le carré d'un autre nombre premier.

Liste des nombres premiers inférieurs à 3000

2	3	5	7	11	13	17	19	23	29	31	37	41	43	47	53	59	61	67	71
73	79	83	89	97	101	103	107	109	113	127	131	137	139	149	151	157	163	167	173
179	181	191	193	197	199	211	223	227	229	233	239	241	251	257	263	269	271	277	281
283	293	307	311	313	317	331	337	347	349	353	359	367	373	379	383	389	397	401	409
419	421	431	433	439	443	449	457	461	463	467	479	487	491	499	503	509	521	523	541
547	557	563	569	571	577	587	593	599	601	607	613	617	619	631	641	643	647	653	659
661	673	677	683	691	701	709	719	727	733	739	743	751	757	761	769	773	787	797	809
811	821	823	827	829	839	853	857	859	863	877	881	883	887	907	911	919	929	937	941
947	953	967	971	977	983	991	997	1 009	1 013	1 019	1 021	1 031	1 033	1 039	1 049	1 051	1 061	1 063	1 069
1 087	1 091	1 093	1 097	1 103	1 109	1 117	1 123	1 129	1 151	1 153	1 163	1 171	1 181	1 187	1 193	1 201	1 213	1 217	1 223
1 229	1 231	1 237	1 249	1 259	1 277	1 279	1 283	1 289	1 291	1 297	1 301	1 303	1 307	1 319	1 321	1 327	1 361	1 367	1 373
1 381	1 399	1 409	1 423	1 427	1 429	1 433	1 439	1 447	1 451	1 453	1 459	1 471	1 481	1 483	1 487	1 489	1 493	1 499	1 511
1 523	1 531	1 543	1 549	1 553	1 559	1 567	1 571	1 579	1 583	1 597	1 601	1 607	1 609	1 613	1 619	1 621	1 627	1 637	1 657
1 663	1 667	1 669	1 693	1 697	1 699	1 709	1 721	1 723	1 733	1 741	1 747	1 753	1 759	1 777	1 783	1 787	1 789	1 801	1 811
1 823	1 831	1 847	1 861	1 867	1 871	1 873	1 877	1 879	1 889	1 901	1 907	1 913	1 931	1 933	1 949	1 951	1 973	1 979	1 987
1 993	1 997	1 999	2 003	2 011	2 017	2 027	2 029	2 039	2 053	2 063	2 069	2 081	2 083	2 087	2 089	2 099	2 111	2 113	2 129
2 131	2 137	2 141	2 143	2 153	2 161	2 179	2 203	2 207	2 213	2 221	2 237	2 239	2 243	2 251	2 267	2 269	2 273	2 281	2 287
2 293	2 297	2 309	2 311	2 333	2 339	2 341	2 347	2 351	2 357	2 371	2 377	2 381	2 383	2 389	2 393	2 399	2 411	2 417	2 423
2 437	2 441	2 447	2 459	2 467	2 473	2 477	2 503	2 521	2 531	2 539	2 543	2 549	2 551	2 557	2 579	2 591	2 593	2 609	2 617
2 621	2 633	2 647	2 657	2 659	2 663	2 671	2 677	2 683	2 687	2 689	2 693	2 699	2 707	2 711	2 713	2 719	2 729	2 731	2 741
2 749	2 753	2 767	2 777	2 789	2 791	2 797	2 801	2 803	2 819	2 833	2 837	2 843	2 851	2 857	2 861	2 879	2 887	2 897	2 903
2 909	2 917	2 927	2 939	2 953	2 957	2 963	2 969	2 971	2 999										

ANNEXE : RÈGLES DU JEU DE MATCHPOINT

(à lire avant de chercher à résoudre les énigmes 15- Matchpoint 1 et 16- Matchpoint 2)

Les pièces

Les pièces du jeu de Matchpoint sont carrées. Chaque pièce est partagée en quatre parties. Chaque partie porte une valeur pouvant aller de un à cinq points. Les quatre valeurs d'une même pièce sont différentes.

Pour aider au repérage, les différentes valeurs sont coloriées par cinq nuances de gris différentes (du gris très clair pour le 1 au gris très foncé pour le 5).

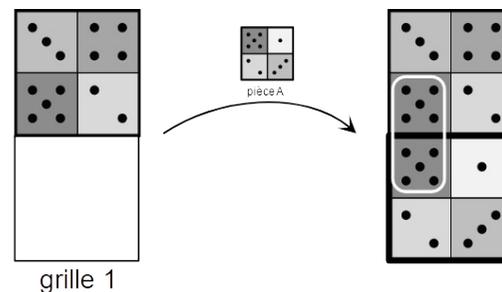
Le jeu

Les joueurs marquent des points en plaçant les pièces les unes à côté des autres de façon à obtenir des zones de 2, 3 ou 4 parties en contact portant des valeurs identiques.

À son tour, chaque joueur :

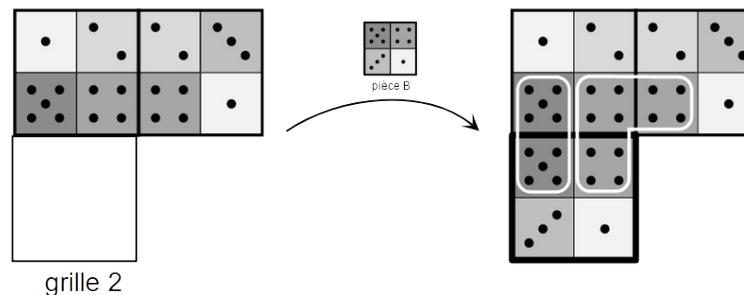
- pose une pièce en contact sur la totalité d'un côté avec les pièces déjà posées ;
- calcule le score obtenu par le placement de sa pièce.

Le calcul du score est le suivant :



Grille 1 : placer la pièce A permet d'obtenir une zone de deux « 5 » en contact.

Le score est de 5 + 5 soit 10 points



Grille 2 : placer la pièce B permet d'obtenir une zone de deux « 5 » et une zone de trois « 4 » en contact.

Le score est de 5 + 5 + 4 + 4 + 4 soit 22 points.