

NOMBRE DE CARTES À DISTRIBUER EN DÉBUT DE PARTIE

2-3 joueurs : 8 cartes
 4 joueurs : 6 cartes
 5 joueurs : 5 cartes
 6 joueurs ou plus : 4 cartes

RÈGLES DU JEU : FR'ACTION

2 à 6 joueurs

But du jeu : Se débarrasser en premier de ses cartes.

Déroulement de la partie : Distribuer le nombre de cartes indiqué à chaque joueur. Retourner une carte de la pioche et la poser au centre de la table. Chacun son tour, le joueur insère alors une carte de sa main parmi les cartes déjà posées dans l'ordre croissant, il doit la poser à gauche des cartes plus grandes, et à droite des cartes plus petites.

1/2

RÈGLES DU JEU : BATAILLE

2 à 4 joueurs

But du jeu : Récupérer toutes les cartes.

Déroulement de la partie : Distribuer toutes les cartes aux joueurs, qui les rassemblent en paquet devant eux. Puis chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose sur la table. Celui qui a la fraction la plus forte ramasse les autres cartes. On pourra vérifier avec une calculette.

1/2



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK

Si jamais les fractions sont égales (par ex $1/2$ et $3/6$), il y a *bataille*. Lorsqu'il y a *bataille* les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente.

Puis ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et c'est cette dernière qui départagera les joueurs.

La partie se termine lorsqu'un joueur a récupéré toutes les cartes.



2/2

S'il y a déjà une carte de même valeur sur la table, il doit la placer au-dessus.

S'il se trompe, la carte est écartée et le joueur pioche une nouvelle carte.

On pourra vérifier avec une calculette. La partie se termine lorsque tous les joueurs se sont débarrassés de toutes leurs cartes.



2/2

CRÉDITS

Jeu créé par Milan Arrouas et Jeanne Parmentier à l'Institut Villebon-Georges Charpak
illustrations: Marine Joumard

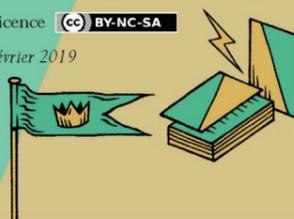
Une idée, un commentaire, un retour? Vous pouvez nous écrire à: jeux@villebon-charpak.fr

L'Institut Villebon-Georges Charpak est un centre d'innovation pédagogique pour faciliter l'inclusion dans l'enseignement supérieur.

Plus d'infos: <http://villebon-charpak.fr>

Licence BY-NC-SA

Février 2019



FRACTION



INSTITUT VILLEBON - GEORGES CHARPAK