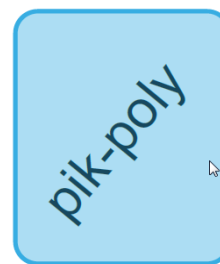




Pik-poly

Règle du jeu



Nombre de joueurs : 3 ou 4

Installation :

Poser les 24 cartes « parcours » (violet) face visible en formant un cercle.

Au centre du cercle, poser les 12 cartes « réponse » face cachée.

Chaque joueur reçoit un pion, et un sommet associé.

Au départ, les pions doivent être disposés de telle façon que le même nombre de cartes « parcours » les sépare. Par exemple, à 4 joueurs, il y aura 5 cartes entre chaque pion.

DÉROULEMENT DU JEU :

Déplacement :

Les pions se déplacent sur les cartes qui représentent le parcours, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il observe le schéma de la carte suivant la sienne sur le parcours, puis il retourne une des cartes centrale. Si la carte retournée correspond à la nature du polygone représenté sur le schéma, alors il déplace son pion sur la carte suivante. Ensuite la carte centrale est reposée, au même endroit. Aussi longtemps que le joueur retourne la carte correspondant à la nature du polygone suivant sur le parcours, il peut continuer.

Si ce n'est pas le cas, c'est au tour du joueur placé à sa gauche de jouer.

Les pions avancent ainsi de carte en carte, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun des joueurs peut vérifier la correspondance entre la carte parcours et la carte polygone grâce au tableau correctif ou en vérifiant que la carte « parcours » a un numéro de la même couleur que la figure de la carte « nature ».

Dépasser :

- Dès qu'un joueur arrive derrière un autre, il peut essayer de le dépasser. Il faut pour cela qu'il choisisse une carte centrale qui corresponde à la nature de la carte posé devant le pion qui le précède. Si il y parvient, il saute par dessus le pion et, au passage, prend tous les sommets de son quadrilatère.

- Le joueur peut ensuite continuer à choisir des cartes : si elles correspondent à son parcours, il peut continuer.

- Enfin, un joueur peut rattraper et dépasser d'un coup 1, 2 ou 3 pions en même temps si ces derniers sont les uns derrière les autres, sans espace intermédiaire.

Dans ce cas, il prend tous les sommets des pions dépassés.

FIN DE PARTIE :

Le premier pion qui a réussi à réunir 4 sommets a gagné !



Pik-poly

Tableau autocorrectif

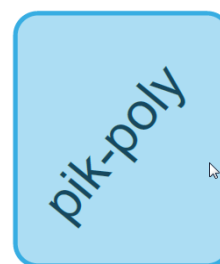
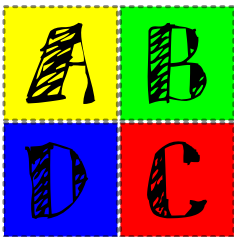
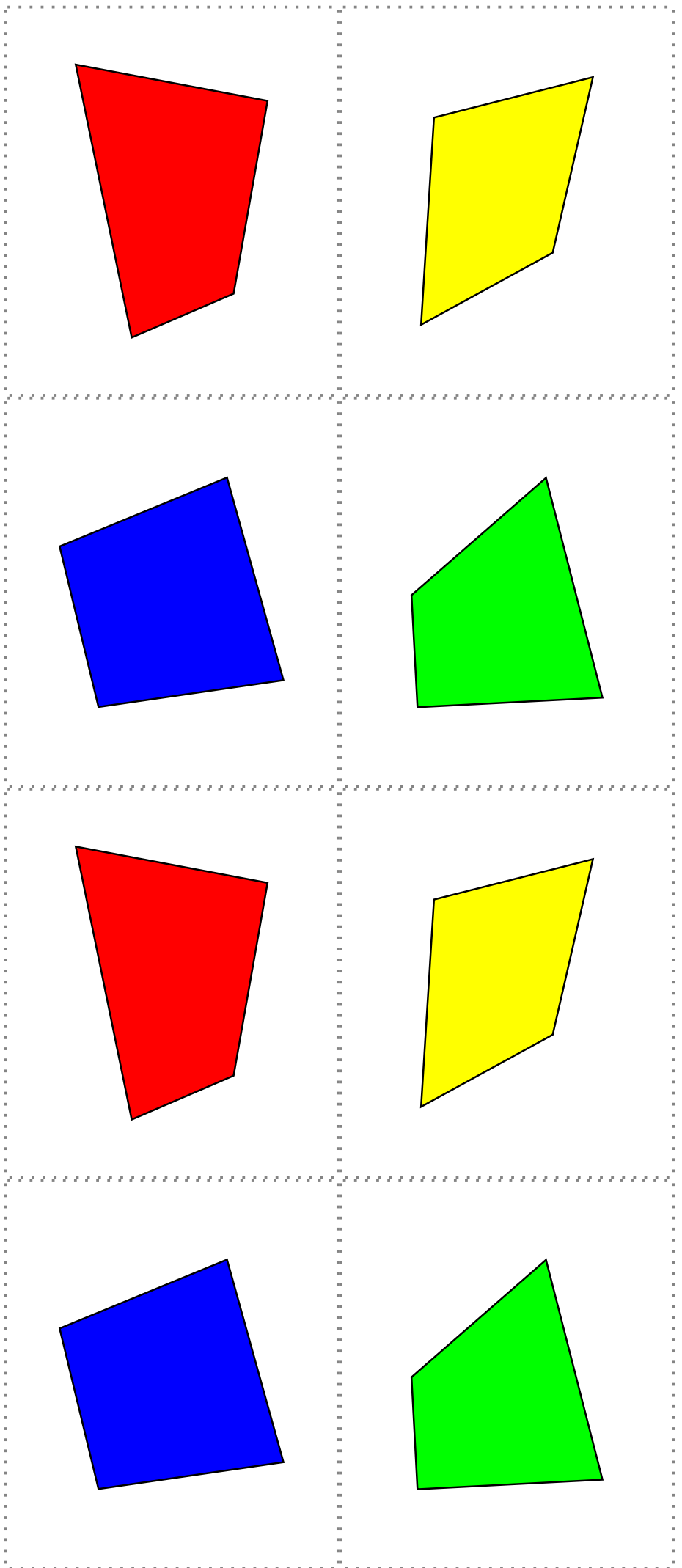
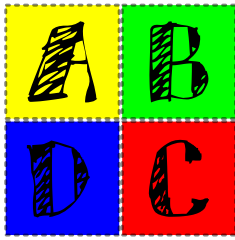


Schéma	Propriété représentée	Nature du polygone
1	Quadrilatère dont les côtés opposés sont parallèles 2 à 2.	Parallélogramme
2	Triangle qui possède 2 côtés égaux	Triangle isocèle
3	Triangle qui possède trois côtés égaux	Triangle équilatéral
4	Quadrilatère sans particularité.	Quadrilatère quelconque
5	Quadrilatère dont les diagonales se coupent en leur milieu et sont perpendiculaires.	Losange
6	Quadrilatère qui possède deux paires de côtés consécutifs égaux.	Cerf-volant
7	Quadrilatère sans particularité.	Quadrilatère quelconque
8	Triangle qui possède deux côtés égaux et un angle droit.	Triangle rectangle-isocèle
9	Triangle qui possède un angle droit	Triangle rectangle
10	Triangle qui possède deux côtés égaux et un angle droit.	Triangle rectangle-isocèle
11	Quadrilatère qui possède deux côtés parallèles.	Trapèze
12	Quadrilatère dont les côtés opposés sont parallèles 2 à 2.	Parallélogramme
13	Quadrilatère qui possède 4 côtés égaux et 4 angles droits.	Carré
14	Quadrilatère dont les diagonales se coupent en leur milieu et sont égales.	Rectangle
15	Triangle qui possède un angle droit.	Triangle rectangle
16	Quadrilatère ayant 4 côtés égaux.	Losange
17	Quadrilatère dont les diagonales sont égales, perpendiculaires et se coupent en leur milieu.	Carré
18	Triangle n'ayant pas d'angle droit ni de côtés égaux.	Triangle scalène
19	Triangle qui possède deux côtés égaux	Triangle isocèle
20	Les diagonales sont perpendiculaires, et l'une est coupée en son milieu par la seconde.	Cerf-volant
21	Triangle qui possède deux angles égaux	Triangle isocèle
22	Triangle qui possède trois angles égaux	Triangle équilatéral
23	Quadrilatère ayant 2 côtés parallèles	Trapèze
24	Quadrilatère ayant 4 angles droits.	Rectangle



bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

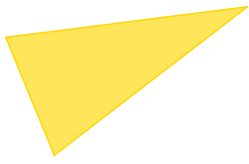
bik-poly

bik-poly

bik-poly

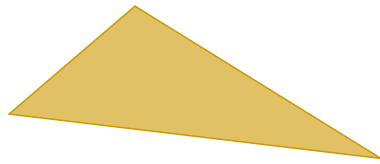
bik-poly

triangle isocèle



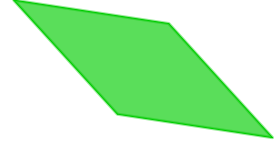
triangle isocèle

triangle scalène



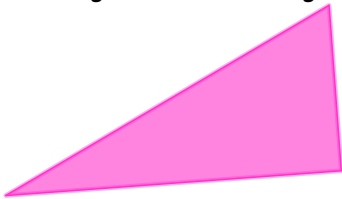
triangle scalène

losange



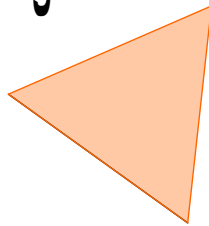
losange

triangle rectangle



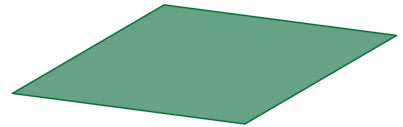
triangle rectangle

triangle équilatéral



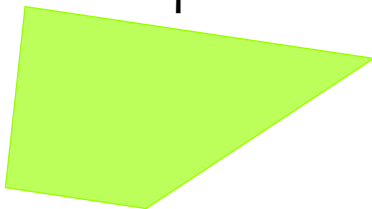
triangle équilatéral

parallélogramme



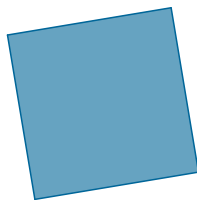
parallélogramme

trapèze



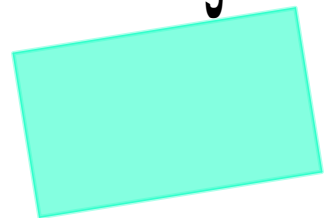
trapèze

carré



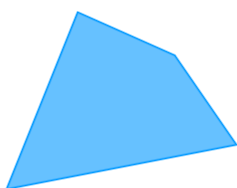
carré

rectangle



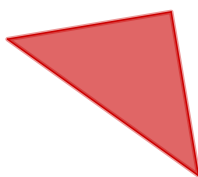
rectangle

quad. quelconque



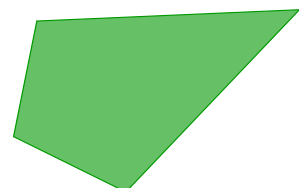
quad. quelconque

tri. rectangle-isocèle



tri. rectangle-isocèle

cerf volant



cerf volant

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

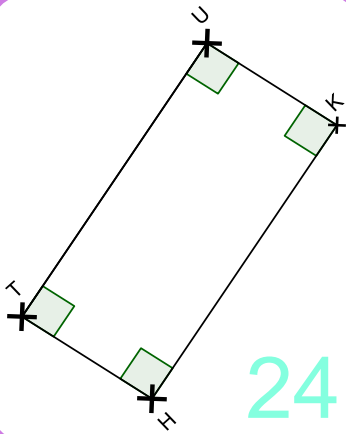
bik-poly

bik-poly

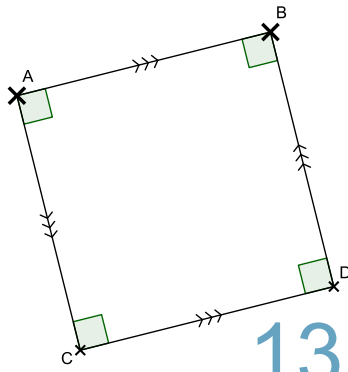
bik-poly

bik-poly

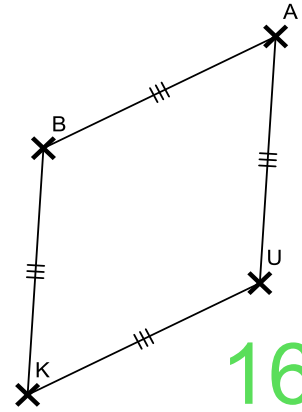
bik-poly



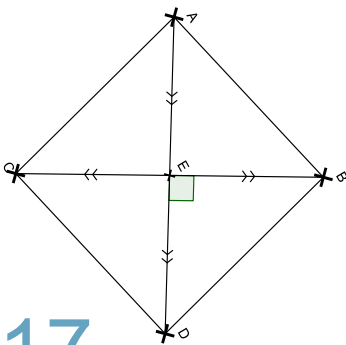
24



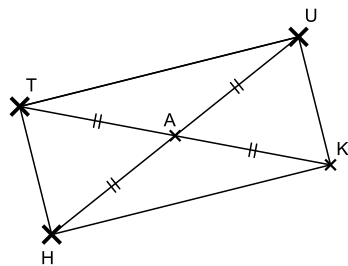
13



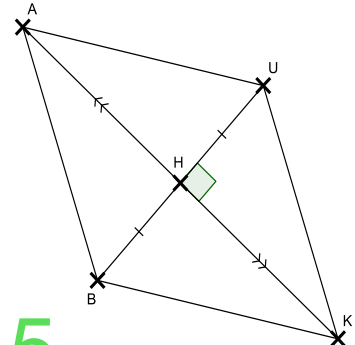
16



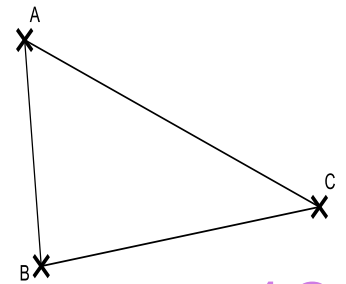
17



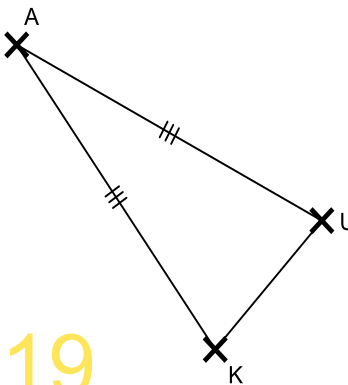
14



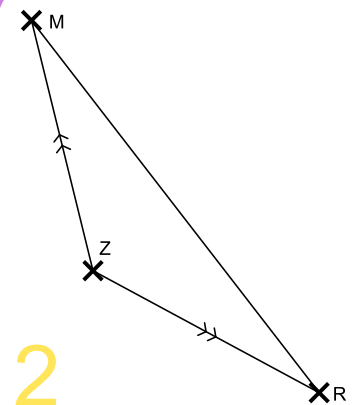
5



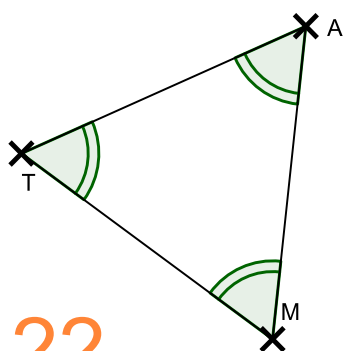
18



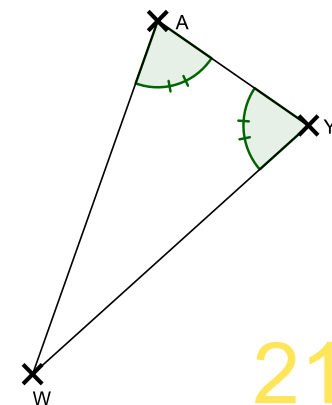
19



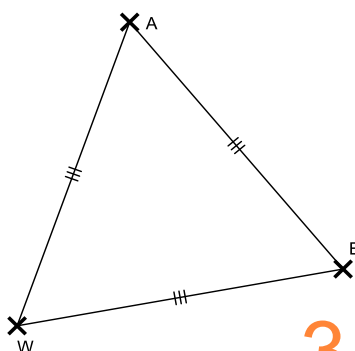
2



22



21



3

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

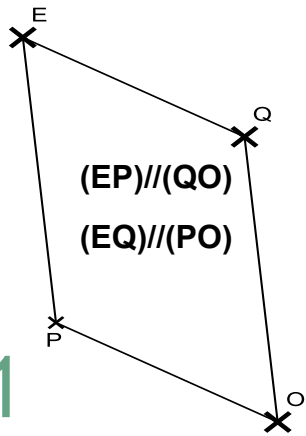
bik-poly

bik-poly

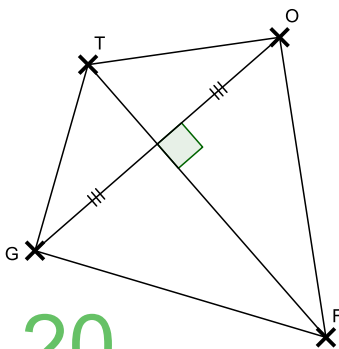
bik-poly

bik-poly

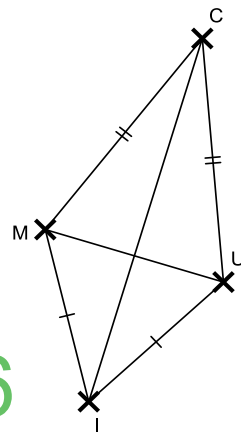
bik-poly



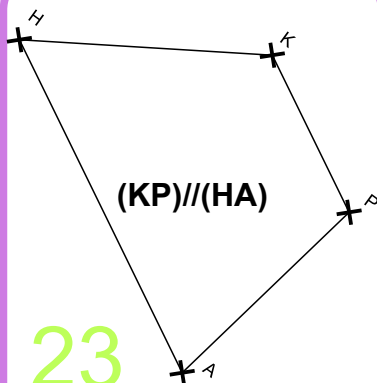
1



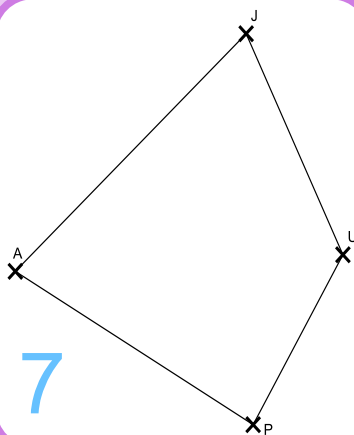
20



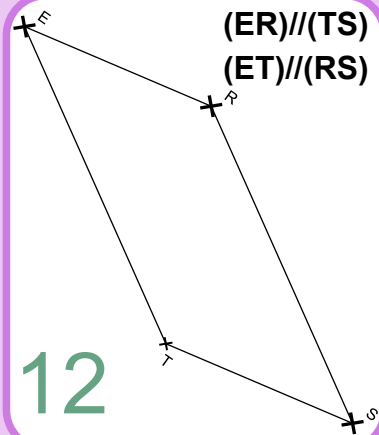
6



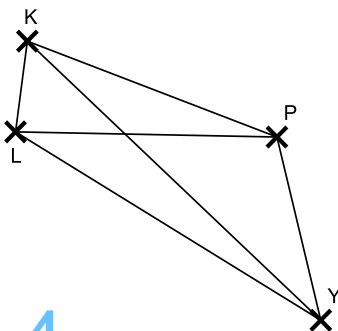
23



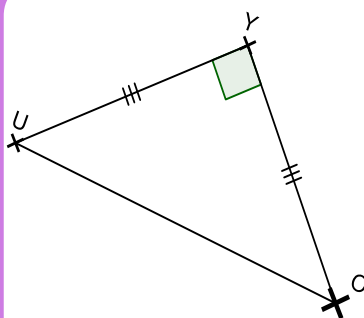
7



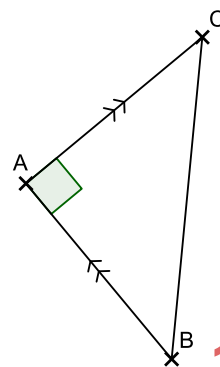
12



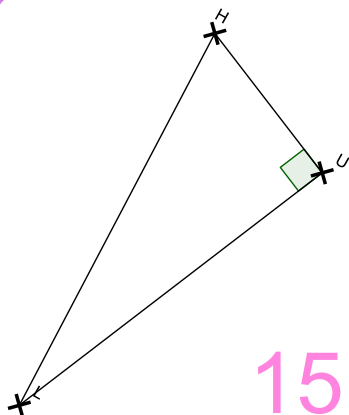
4



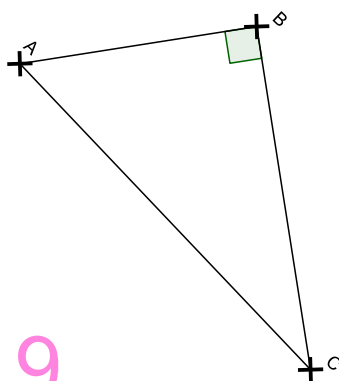
8



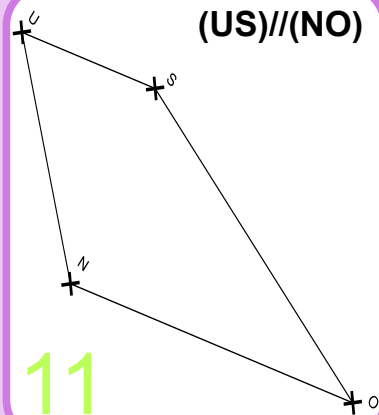
10



15



9



11

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly

bik-poly