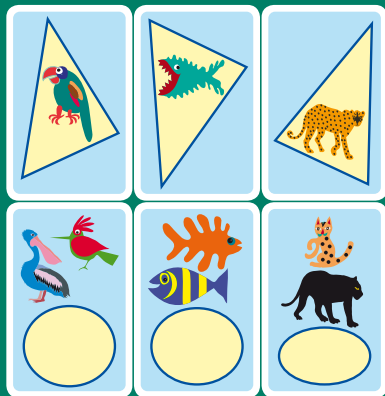


POLLUX

Jeu de 36 cartes



© 2014, Deledicq, ACL - KANGOUROU
12 rue de l'épée de bois, Paris 5^e

www.mathkang.org/pollux/

POLLUX

(règle du jeu, 1/3)

Les légendes grecques racontent que les jumeaux Castor et Pollux se ressemblaient en presque tout, sauf en un signe distinctif mystérieux. Le but du jeu *Pollux* est de repérer deux cartes ne différant que par un seul caractère, et d'en gagner le plus possible.

Description des cartes

Les 36 cartes du jeu sont toutes différentes.

Chaque carte présente 4 caractères :

- une sorte d'animal (**oiseau**, **poisson** ou **félin** — dans ce jeu, on ne fait pas de différence entre animaux de même sorte),
- une forme de cadre (**arrondie**, **rectangulaire** ou **triangulaire**),
- un nombre d'animaux (**1** ou **2**),
- une position (les animaux sont à **l'intérieur** ou à **l'extérieur** du cadre).

Deux cartes peuvent avoir entre elles, 1, 2, 3 ou 4 caractères différents.

POLLUX

(règle du jeu, 2/3)

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à plusieurs (à partir de 2).

1. Un joueur est nommé meneur de jeu. Il mêle les cartes et les tient faces cachées (c'est le *talon*). Puis, il tire deux cartes au-dessus du *talon* et les retourne sur la table. Après quelque temps, à son choix, il en tire et retourne une autre ; et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur annonce « J'ai ! » en montrant une carte.
2. Ce joueur doit montrer une carte ayant, avec la dernière carte retournée, un caractère différent et trois mêmes caractères (dans le jeu, on dit que ces cartes font *Castor-et-Pollux*) ; et il doit énoncer ce qui fait leur unique différence. Si c'est bien le cas, il gagne la carte qu'il a montrée. S'il s'est trompé, il doit remettre une carte sous le talon (s'il en a).

POLLUX

(règle du jeu, 3/3)

3. Le meneur de jeu veille à ce que les joueurs parlent dans l'ordre où ils ont annoncé « J'ai ! ».
4. Le jeu continue jusqu'à ce que le talon soit vide et que le meneur de jeu décide, après quelque temps, la fin de la partie. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Remarques

Lorsqu'une carte est retournée, elle peut faire *Castor-et-Pollux* avec une carte posée, mais aussi avec 2 cartes ou avec 3 cartes ou même avec 4 cartes ! Ainsi, lorsqu'un joueur a montré la paire qu'il a annoncée (même si elle est juste) un autre joueur (ou lui-même) peut encore dire : « J'ai ! ».

Il se peut aussi qu'un joueur annonce une paire *Castor-et-Pollux* (qui n'aurait pas été remarquée) sans utiliser la dernière carte retournée. Il gagne alors une des deux cartes.

Compléments sur www.mathkang.org/pollux/