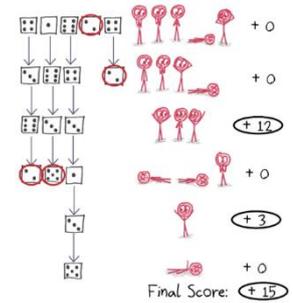


## 3.3 Matériels pédagogiques

### M1 Stations Dés-fi

Station 1 : Éviter les 2 et les 5 !<sup>1</sup>

## Description du jeu



Matériel	5 dés à six faces (D6) par joueur
Nombre de joueurs	2-5 joueurs
But du jeu	Obtenir le plus haut score.
Durée du jeu	25 minutes
Règles du jeu	<p>Chaque joueur lance les cinq dés en une fois. Ensuite deux cas peuvent se présenter :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tous les dés qui montrent un <b>2</b> ou un <b>5</b> sont <b>retirés</b> du jeu et le joueur marque <b>0 points</b> pour ce tour.</li> <li>Si aucun dé ne montre <b>ni un 2 ni un 5</b>, alors le joueur augmente son score en notant la <b>somme des points</b> obtenus.</li> </ul> <p>Le joueur reprend les dés restants et il les relance. La même règle s'applique pour chaque tour.</p> <p>Le jeu se termine s'il n'y plus de dés à lancer.</p> <p>Le joueur avec <b>le plus haut score</b> gagne la partie.</p>

<sup>1</sup> Ce jeu est le jeu *Drop Dead* de Ben Orling ([Math with bad drawings](https://mathwithbaddrawings.com/wp-content/uploads/2020/11/Game-28-Drop-Dead.pdf)), <https://mathwithbaddrawings.com/wp-content/uploads/2020/11/Game-28-Drop-Dead.pdf>

## Exemple

	Joueur 1	Score	Dés hors-jeu
1 <sup>er</sup> tour		0	
2 <sup>e</sup> tour		0+11=11	
3 <sup>e</sup> tour		11+0=11	
4 <sup>e</sup> tour		11+0=11	
5 <sup>e</sup> tour		11+6=17	
6 <sup>e</sup> tour		17+1=18	
7 <sup>e</sup> tour		18+0=18	
Fin du jeu. Score final : 18 points			

À vous de jouer !

Notez vos résultats dans le tableau ci-dessous.

Nom du joueur	Scores				
1 <sup>er</sup> tour					
2 <sup>e</sup> tour					
3 <sup>e</sup> tour					
4 <sup>e</sup> tour					
5 <sup>e</sup> tour					
6 <sup>e</sup> tour					
7 <sup>e</sup> tour					
8 <sup>e</sup> tour					
9 <sup>e</sup> tour					
10 <sup>e</sup> tour					
11 <sup>e</sup> tour					
12 <sup>e</sup> tour					
13 <sup>e</sup> tour					
14 <sup>e</sup> tour					
15 <sup>e</sup> tour					
Vainqueur :					

**Réflexion après le jeu**Vrai  ou faux  :

	 	Justification
Si on lance six dés le 1 <sup>er</sup> tour, alors on obtiendra forcément tous les nombres de 1 à 6.		
Si on double le nombre de dés, alors le score va doubler.		
Il est impossible d'obtenir un score final de 0 points.		
Un joueur affirme d'avoir joué à ce jeu avec 10 dés pendant 100 tours. Est-ce que cette histoire est plausible ?		

Maintenant, jouez **tous ensemble une seule partie avec 20 dés**. Pouvez-vous obtenir plus de points que le vainqueur de la partie précédente ?

Partie avec <b>20 dés</b>	Nombre de dés éliminés (tous les dés montrant 2 ou 5)	Score
1 <sup>er</sup> tour		
2 <sup>e</sup> tour		
3 <sup>e</sup> tour		
4 <sup>e</sup> tour		
5 <sup>e</sup> tour		
6 <sup>e</sup> tour		
7 <sup>e</sup> tour		
8 <sup>e</sup> tour		
9 <sup>e</sup> tour		
10 <sup>e</sup> tour		
11 <sup>e</sup> tour		
12 <sup>e</sup> tour		
13 <sup>e</sup> tour		
14 <sup>e</sup> tour		
15 <sup>e</sup> tour		

Avez-vous réussi à obtenir plus de points que le gagnant de la partie précédente ?

Oui

Non

Si on augmente considérablement le nombre de dés (imagine une partie avec 1000 dés !), peux-tu obtenir plus de points à ce jeu ?

---

---

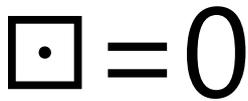
---

---

---

## Station 2 : 1=0, quand s'arrêter ?<sup>2</sup>

### Description du jeu



Matériel	1 dé à 6 faces (D6) par joueur
Nombre de joueurs	2-5 joueurs
But du jeu	Obtenir le plus haut score.
Durée du jeu	15 minutes
Règles du jeu	<p>Chaque joueur lance son dé.</p> <p>Si le résultat du dé est différent de 1, le joueur peut noter son score obtenu et il peut décider de continuer son jeu. Tous les résultats différents de 1 peuvent être ajoutés au score précédent. Si le dé du joueur montre 1, son score est remis à 0 et le jeu se termine. Après chaque lancer, le joueur peut décider d'arrêter son jeu.</p> <p>Le joueur avec <b>le plus haut score</b> gagne la partie.</p>

<sup>2</sup> Ce jeu est créé par nous-mêmes, avec un peu d'assistance d'une intelligence artificielle.

## Exemple

	Joueur 1	Score	Joueur 2	Score
1 <sup>er</sup> tour		4		5
2 <sup>e</sup> tour		$4+3=7$		$5+3=8$
3 <sup>e</sup> tour		$7+6=13$		$8+2=10$
4 <sup>e</sup> tour	STOP	13		$10+5=15$
5 <sup>e</sup> tour	/	13		0
Le joueur 1 gagne la partie avec 13 points contre 0 points pour le joueur 2.				

**À vous de jouer !**

Notez vos résultats dans le tableau ci-dessous.

		Scores			
Nom du joueur					
1 <sup>er</sup> tour					
2 <sup>e</sup> tour					
3 <sup>e</sup> tour					
4 <sup>e</sup> tour					
5 <sup>e</sup> tour					
6 <sup>e</sup> tour					
7 <sup>e</sup> tour					
8 <sup>e</sup> tour					
9 <sup>e</sup> tour					
10 <sup>e</sup> tour					
11 <sup>e</sup> tour					
12 <sup>e</sup> tour					
13 <sup>e</sup> tour					
14 <sup>e</sup> tour					
15 <sup>e</sup> tour					
Vainqueur :					

**Réflexion après le jeu**

Vrai  ou faux  :

	 	Justification
Le jeu se termine à coup sûr après le 6 <sup>e</sup> tour.		
Le score maximal de ce jeu est de $36=6 \times 6$ points.		
Après chaque résultat différent de 1, la probabilité d'obtenir 1 au lancer suivant augmente.		

## Station 3 : Tous identiques !<sup>3</sup>

### Description du jeu



Matériel	5 dés à 6 faces (D6) par joueur
Nombre de joueurs	2-5 joueurs
But du jeu	Tous les dés doivent montrer le même nombre.
Durée du jeu	20 minutes
Règles du jeu	<p>Tous les joueurs lancent leurs dés. À chaque tour, les joueurs choisissent les dés qu'ils veulent mettre dans leur réserve. Ensuite, ils relancent les dés restants. Il est permis de ressortir les dés de la réserve pour les relancer. Le joueur s'arrête dès que tous les dés montrent le même résultat.</p> <p>Le joueur avec le <b>nombre de tours le moins élevé</b> gagne le jeu.</p>

### Exemple

	Joueur 1	Réserve J1	Joueur 2	Réserve J2
1 <sup>er</sup> tour				
2 <sup>e</sup> tour				
3 <sup>e</sup> tour				
4 <sup>e</sup> tour				
5 <sup>e</sup> tour				
6 <sup>e</sup> tour				
7 <sup>e</sup> tour				
8 <sup>e</sup> tour				
9 <sup>e</sup> tour				
10 <sup>e</sup> tour			STOP	
	STOP			
Le joueur 2 gagne, car il a pu arrêter son jeu au 9 <sup>e</sup> tour.				

<sup>3</sup> Ce jeu est créé par nous-mêmes, avec un peu d'assistance d'une intelligence artificielle.

**À vous de jouer !**

Notez le nombre de tours dans le tableau ci-dessous. Utilisez des traits verticaux pour compter vos tours



Nom du joueur					
Nombre de tours					
Vainqueur :					

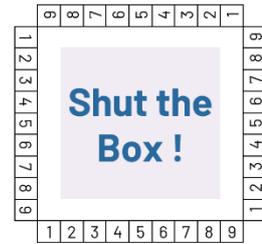
**Réflexion après le jeu**

Vrai  ou faux  :

	 	Justification
Il est impossible d'arrêter le jeu après le premier tour.		
Si on lance un même dé 6 fois, on est sûr que ce dé montre au moins une fois la face avec le résultat souhaité.		
Il est plus avantageux de collectionner des nombres pairs que des nombres impairs.		

Station 4 : Ferme la boîte ! <sup>4</sup>

## Description du jeu



Matériel	2 dés à 6 faces (D6) par joueur
Nombre de joueurs	2-5 joueurs
But du jeu	Obtenir le moins de points de pénalité. Être le dernier joueur à atteindre 45 points de pénalité (ou plus) pour gagner le jeu.
Durée du jeu	30 minutes
Règles du jeu	<p>Le joueur le plus jeune commence la partie.</p> <p>Il lance les deux dés et deux cas de figure peuvent alors se présenter :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Il peut fermer au moins une case</b> : Une case peut être fermée si l'un des dés affiche le numéro d'une case ouverte ou si la somme des deux dés correspond au numéro d'une case ouverte.</li> <li><b>Il ne peut fermer aucune case</b> : Dans ce cas, son tour prend fin et le joueur suivant joue à son tour.</li> </ol> <p>Si le joueur parvient à fermer au moins une case, il relance les dés et poursuit son tour jusqu'à ce qu'il ne puisse plus jouer (c'est-à-dire qu'il tombe dans le deuxième cas de figure).</p> <p>La manche se termine dès que le dernier joueur ne peut plus continuer son tour. À la fin de chaque manche, chaque joueur comptabilise ses points de pénalité, qui correspondent à la somme des numéros des cases restées ouvertes.</p> <p>Les manches s'enchaînent jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf un, atteignent un score de pénalité de 45 points ou plus (45 étant la somme de toutes les cases, car <math>1 + 2 + \dots + 9 = 45</math>).</p> <p>Les points de pénalité s'accumulent au fil du jeu, éliminant progressivement les joueurs jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, qui remporte la partie.</p>

<sup>4</sup> Ce jeu correspond au jeu populaire *Shut the box*, dont les origines demeurent incertaines.

## Exemple

Voici un exemple d'une manche avec 4 joueurs.

Joueur 1	Cases fermées	Joueur 2	Cases fermées	Joueur 3	Cases fermées	Joueur 4	Cases fermées
	1 2 <del>4</del> <del>6</del> 7 8 9		1 2 3 <del>5</del> 6 7 8 9		1 <del>3</del> <del>5</del> 6 7 8 9		1 2 3 4 <del>7</del> 8 9
	1 2 <del>4</del> <del>6</del> 7 8 <del>9</del>		1 2 <del>3</del> <del>5</del> 7 8 9		1 <del>3</del> <del>5</del> 7 8 9		1 2 3 4 <del>7</del> <del>8</del> 9
	<del>2</del> <del>4</del> <del>6</del> 7 8 <del>9</del>		1 2 <del>3</del> <del>5</del> 7 8 9		1 <del>3</del> <del>5</del> 7 8 9		1 2 <del>3</del> <del>4</del> <del>7</del> 8 9
	STOP		1 2 <del>3</del> <del>5</del> 7 <del>8</del> 9		<del>3</del> <del>5</del> 7 8 9		STOP
			STOP		STOP		
Points de pénalité : $2 + 4 + 7 + 8 = 21$		Points de pénalité : $1 + 2 + 7 + 9 = 19$		Points de pénalité : $5 + 7 + 8 + 9 = 29$		Points de pénalité : $1 + 2 + 8 + 9 = 20$	

**À vous de jouer !**

Notez vos résultats dans le tableau ci-dessous.

1 <sup>er</sup> manche											
Nom du joueur	Cases									Points de pénalité	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		

2 <sup>er</sup> manche											
Nom du joueur	Cases									Points de pénalité	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		

3 <sup>er</sup> manche											
Nom du joueur	Cases									Points de pénalité	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		

4 <sup>e</sup> manche										
Nom du joueur	Cases									Points de pénalité
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	

5 <sup>e</sup> manche										
Nom du joueur	Cases									Points de pénalité
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	

6 <sup>e</sup> manche										
Nom du joueur	Cases									Points de pénalité
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	

7 <sup>e</sup> manche											
Nom du joueur	Cases									Points de pénalité	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		

8 <sup>e</sup> manche											
Nom du joueur	Cases									Points de pénalité	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		

### Réflexion après le jeu

Vrai  ou faux  :

	 	Justification
Il est possible que la manche d'un joueur s'arrête au 2 <sup>e</sup> tour.		
Il n'est pas possible d'obtenir 45 points de pénalité lors de la 1 <sup>re</sup> manche.		
Avec 2 dés, une somme de 7 est le résultat le plus probable.		

## Station 5 : Farkle !<sup>5</sup>

### Description du jeu

Tutoriel :



<https://www.youtube.com/watch?v=EvWcUDYB9wQ>

Matériel	6 dés à 6 faces (D6) par joueur
Nombre de joueurs	2-5 joueurs
But du jeu	Être le premier à atteindre 5 000 points en lançant 6 dés et en formant des combinaisons gagnantes.
Durée du jeu	30 minutes
Règles du jeu	<p>Le but du jeu est d'être le premier à atteindre <b>5 000 points</b> en lançant <b>6 dés</b> et en formant des combinaisons gagnantes.</p> <p>L'ordre de jeu est décidé par un <b>lancer de dés</b> : chaque joueur lance un dé, et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent jusqu'à ce qu'un premier joueur soit désigné.</p> <p>1 - Premier tour : lancer les dés et marquer des points</p> <p>1A : Lancer les 6 dés</p> <p>Au début de chaque tour, un joueur lance <b>les 6 dés</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Si au moins un dé permet de marquer des points</b> : le joueur choisit entre <b>encaisser ses points</b> ou <b>relancer</b> pour tenter d'améliorer son score.</li> <li>• <b>Si aucun dé ne marque de points</b> : il s'agit d'un <b>Farkle</b>, et le joueur perd tous ses points pour ce tour. Son tour prend fin immédiatement.</li> </ul>

<sup>5</sup> Le Farkle (ou Farkel) est un jeu de dés comparable au 1000/5000/10000, Wimpout cosmique, Greed, Hot Dice, Squelch, Zilch, ou Zonk. Bien que ses racines en tant que divertissement populaire sont inconnues, on sait que ce jeu existe au moins depuis le milieu des années 1980. Il est commercialisé depuis 1996 sous l'appellation "Pocket Farkel" par Legendary Games Inc. Si les principes fondamentaux du jeu sont clairement définis, on trouve néanmoins une grande diversité de variantes, tant dans les méthodes de jeu que dans les systèmes de points.

**1B : Relancer les dés pour améliorer son score**

Le joueur peut relancer tant qu'il met de côté **au moins un dé gagnant à chaque lancer**. Il n'est pas obligé de conserver tous les dés marquant des points, mais doit en garder au moins un par relance.

**1C : Encaisser les points**

Après chaque lancer, le joueur peut choisir **d'arrêter et d'additionner son score**. Tant que les points ne sont pas encaissés, ils restent **à risque d'être perdus** en cas de Farkle.

**1D : Fin du tour**

Le tour s'arrête lorsque :

- Le joueur **obtient un Farkle** (aucun dé gagnant). Dans ce cas, aucun point n'est marqué.
- Le joueur décide **d'encaisser ses points** après un lancer.

**1E : Lancer bonus**

Si un joueur parvient à marquer avec **tous les 6 dés**, il obtient un **lancer bonus** et peut recommencer le processus. Cependant, s'il fait un **Farkle** durant son bonus, il **perd tous les points gagnés** pendant ce tour, y compris ceux des premiers lancers.

**1F : Calcul du score**

Les dés mis de côté **ne peuvent pas être combinés avec de nouveaux dés lancés** pour créer de nouvelles combinaisons. Le score est calculé selon les règles suivantes :

Combinaison	Points
5	50 points
1	100 points
3 dés identiques (2-6)	Valeur du dé × 100 (ex. : 3×2 = 200, 3×3 = 300)
3 dés identiques (1)	1 000 points
4 dés identiques	1 000 points
5 dés identiques	2 000 points
6 dés identiques	3 000 points
Suite (1-2-3-4-5-6)	1 500 points
3 paires	1 500 points
4 dés identiques + 1 paire	1 500 points
Deux fois 3 dés identiques	2 500 points

### 2 - Le tour passe au joueur suivant

Le jeu continue **dans le sens horaire** (ou en alternance si seulement 2 joueurs).

### 3 - Continuer jusqu'à 5 000 points et déclarer un gagnant

Les joueurs jouent chacun leur tour **jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 5 000 points**. À ce moment-là, les autres joueurs ont **une dernière chance de dépasser son score**. Le joueur ayant le plus de points à la fin de ce tour final est déclaré **vainqueur**.

**Exemple** Voici un exemple d'une manche à 2 joueurs.

	Joueur 1	Dés gagnants	Dés mis à côté	Points J1
1 <sup>er</sup> tour				100
2 <sup>e</sup> tour				200
3 <sup>e</sup> tour				50
	STOP		Total des points encaissés :	350

	Joueur 1	Dés gagnants	Dés mis à côté	Points J2
1 <sup>er</sup> tour				1500
2 <sup>e</sup> tour				500
3 <sup>e</sup> tour		aucun	aucun	
	FARKLE !		Total des points encaissés :	0

**À vous de jouer !**

Notez vos résultats dans le tableau ci-dessous. Après chaque tour, ajoutez les points du tour précédent.

Nom du joueur	Points				
1 <sup>er</sup> tour					
2 <sup>e</sup> tour					
3 <sup>e</sup> tour					
4 <sup>e</sup> tour					
5 <sup>e</sup> tour					
6 <sup>e</sup> tour					
7 <sup>e</sup> tour					
8 <sup>e</sup> tour					
9 <sup>e</sup> tour					
10 <sup>e</sup> tour					
11 <sup>e</sup> tour					
12 <sup>e</sup> tour					
13 <sup>e</sup> tour					
14 <sup>e</sup> tour					
15 <sup>e</sup> tour					
Vainqueur :					

**Réflexion après le jeu**Vrai  ou faux  :

	 	Justification
Si on lance les six dés au début, il est impossible d'obtenir un Farkle.		
Avec un seul dé, la probabilité d'obtenir 1 ou 5 est de 50%.		
Avec deux dés, la probabilité d'obtenir au moins une fois 1 est de $\frac{11}{36} \approx 31\%$ .		

## Station 6 : Le seigneur des dés / Lord of the Dice<sup>6</sup>

### Description du jeu



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 3 dés à 4 faces (D4)</li> <li>▪ 5 dés à 6 faces (D6)</li> <li>▪ 4 dés à 8 faces (D8)</li> <li>▪ 2 dés à 10 faces (D10)</li> <li>▪ 2 dés à 12 faces (D12)</li> </ul>																								
Nombre de joueurs	2-5 joueurs																								
But du jeu	Vaincre tous les ennemis pour récupérer la potion magique.																								
Durée du jeu	20 minutes																								
Règles du jeu	<p>Chaque joueur incarne un des 5 héros : le guerrier, le mage, l'archer, le nain et le druide. S'il y a moins que 5 joueurs, certains joueurs devront incarner plusieurs héros en même temps. Consultez la liste ci-dessous pour découvrir les caractéristiques particulières des différents héros.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Héros</th> <th>Catégorie</th> <th>Dés</th> <th>Caractéristique particulière</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Guerrier</td> <td>5 D6</td> <td>La force d'attaque totale du guerrier s'obtient en additionnant les résultats de ses dés. Le guerrier décide combien de dés il veut employer pour calculer sa force d'attaque.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Mage</td> <td>3 D4</td> <td>Le mage peut utiliser le résultat d'un de ses dés pour multiplier la force d'attaque d'un seul de ses camarades par le résultat de ce dé.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Archer</td> <td>4 D8</td> <td>La force d'attaque totale de l'archer s'obtient en additionnant les résultats de ses dés. L'archer décide combien de dés il veut employer pour calculer sa force d'attaque.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Druide</td> <td>2 D10</td> <td>Si un des dés montre un résultat supérieur ou égal à 7, le druide peut diviser la force d'attaque de l'ennemi par 2.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Nain</td> <td>2 D12</td> <td>La force d'attaque totale du nain s'obtient en choisissant la plus grande valeur de ses dés.</td> </tr> </tbody> </table>	Héros	Catégorie	Dés	Caractéristique particulière		Guerrier	5 D6	La force d'attaque totale du guerrier s'obtient en additionnant les résultats de ses dés. Le guerrier décide combien de dés il veut employer pour calculer sa force d'attaque.		Mage	3 D4	Le mage peut utiliser le résultat d'un de ses dés pour multiplier la force d'attaque d'un seul de ses camarades par le résultat de ce dé.		Archer	4 D8	La force d'attaque totale de l'archer s'obtient en additionnant les résultats de ses dés. L'archer décide combien de dés il veut employer pour calculer sa force d'attaque.		Druide	2 D10	Si un des dés montre un résultat supérieur ou égal à 7, le druide peut diviser la force d'attaque de l'ennemi par 2.		Nain	2 D12	La force d'attaque totale du nain s'obtient en choisissant la plus grande valeur de ses dés.
Héros	Catégorie	Dés	Caractéristique particulière																						
	Guerrier	5 D6	La force d'attaque totale du guerrier s'obtient en additionnant les résultats de ses dés. Le guerrier décide combien de dés il veut employer pour calculer sa force d'attaque.																						
	Mage	3 D4	Le mage peut utiliser le résultat d'un de ses dés pour multiplier la force d'attaque d'un seul de ses camarades par le résultat de ce dé.																						
	Archer	4 D8	La force d'attaque totale de l'archer s'obtient en additionnant les résultats de ses dés. L'archer décide combien de dés il veut employer pour calculer sa force d'attaque.																						
	Druide	2 D10	Si un des dés montre un résultat supérieur ou égal à 7, le druide peut diviser la force d'attaque de l'ennemi par 2.																						
	Nain	2 D12	La force d'attaque totale du nain s'obtient en choisissant la plus grande valeur de ses dés.																						

<sup>6</sup> Toutes les illustrations présentes dans ce jeu ont été créées à l'aide de Claude.AI, un assistant d'intelligence artificielle développé par Anthropic.

Chaque héros possède une collection de dés dont les résultats sont utilisés pour calculer leur force d'attaque collective ou pour réduire la force d'attaque de l'ennemi.

Pour chaque tour, les joueurs lancent tous leurs dés actuellement disponibles. Ensuite, ils décident ensemble quels dés seront utilisés pour calculer leur force d'attaque. Si la force d'attaque des héros dépasse celle de l'ennemi, alors les héros remportent la victoire et ils peuvent s'attaquer au prochain ennemi. Tous les dés qui sont intervenus dans la bataille seront mis sur le plan du jeu et seront désormais hors-jeu. Si les résultats des dés ne permettent pas de vaincre l'ennemi, les héros peuvent relancer tous leurs dés une deuxième fois. Si, après cette deuxième tentative, les héros ne réussissent toujours pas à vaincre l'ennemi, les héros perdent le jeu.

Un héros sans dés ne peut plus participer à la bataille.

Les héros gagnent le jeu s'ils arrivent à vaincre le dernier ennemi.

#### Exemple

- Le guerrier lance 5 dés D6. Résultat : 1, 1, 2, 4, 5
- Le mage lance 3 dés D4. Résultat : 1, 2, 2
- Le nain lance 2 dés D12. Résultat : 6, 10
- L'archer et le druide ne possèdent plus de dés.
- L'ennemi a une force d'attaque de 30.

La force d'attaque du nain est 10. Le mage peut doubler la force du nain avec son résultat 2. Le guerrier investit trois dés (2, 4 et 5) pour obtenir une force d'attaque de 11.

Calcul :

$$2 \cdot 10 + (2 + 4 + 5) = 20 + 11 = 31$$

Ensemble, les héros ont une force d'attaque égale à 31 ce qui est supérieure à celle de l'ennemi. Les héros remportent la victoire. Les dés utilisés (1 dé D12, 1 dé D4 et 3 dés D6) sont placés sur le plan du jeu dans la ligne de l'ennemi en question.

Pour le prochain tour, le guerrier ne dispose plus que de 2 dés. Le mage possède 2 dés et le nain possède désormais 1 dé pour le prochain tour.

**À vous de jouer !**

Attribuez vos rôles et équipez-vous de vos dés ! Relisez attentivement les caractéristiques particulières des différents héros.

Héros	Catégorie	Dés	Caractéristique particulière	Nom du joueur
	Guerrier	5 D6	La force d'attaque totale du guerrier s'obtient en additionnant les résultats de ses dés. Le guerrier décide combien de dés il veut employer pour calculer sa force d'attaque.	
	Mage	3 D4	Le mage peut utiliser le résultat d'un de ses dés pour multiplier la force d'attaque d'un seul de ses camarades par le résultat de ce dé.	
	Archer	4 D8	La force d'attaque totale de l'archer s'obtient en additionnant les résultats de ses dés. L'archer décide combien de dés il veut employer pour calculer sa force d'attaque.	
	Druide	2 D10	Si un des dés montre un résultat supérieur ou égal à 7, le druide peut diviser la force d'attaque de l'ennemi par 2.	
	Nain	2 D12	La force d'attaque totale du nain s'obtient en choisissant la plus grande valeur de ses dés.	

Le temps est venu pour la bataille ! Si vous êtes prêts, tournez la page et confrontez vos ennemis !

Combattez les ennemis l'un après l'autre pour récupérer la potion magique !

Défi	Ennemi	Force d'attaque de l'ennemi	Dés utilisés	Force d'attaque des héros	Victoire ? ✓ ✗
1		4			
2		8			
3		12			
4		20			
5		30			
6		50			
Fin					