

Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui récitera le plus vite la table de multiplication de 7 commence. Lance les six dés. Regarde les chiffres obtenus sur les dés et compare-les au code chiffré représenté sur la plaquette posée devant ton cambrioleur.

→ **Un des dés indique-t-il ce code chiffré ?**
Super ! Tu viens de désactiver cette barrière photoélectrique !

→ **Aucun des dés n'indique ce code chiffré ?**
Il faut alors que tu calcules le code. Tu peux combiner n'importe quels chiffres des dés en les multipliant, divisant, additionnant ou soustrayant. Obtiens-tu le code ? Tu désactives alors la barrière photoélectrique.

Tu passes par-dessus la barrière désactivée : ton cambrioleur saute par-dessus la plaquette de chiffre. Mais ton action n'est encore pas terminée.

Donne au joueur suivant le dé/les dés que tu viens d'utiliser pour faire ton calcul. Lance les autres dés et essaye de passer par-dessus la barrière photoélectrique suivante. Tu as le droit de jouer jusqu'à ce que tu aies utilisé tous les dés ou que tu ne puisses plus trouver de code.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Règles importantes à suivre par les cambrioleurs :

- Il peut y avoir n'importe quel nombre de cambrioleurs devant une plaquette.
- Si ton cambrioleur se trouve devant une bifurcation, tu choisis, après avoir lancé les dés, quel chemin il doit prendre.
- On n'utilise chaque dé qu'une seule fois pour faire un calcul.

Conseil :

Il y aura souvent plusieurs possibilités d'obtenir un chiffre. Pense bien que moins tu utiliseras de dés pour obtenir un code chiffré plus nombreuses seront les possibilités de calculer le code suivant.

Fin de la partie

Celui qui dépassera en premier la barrière photoélectrique avec le code 20 récupère le précieux masque d'Amon-Rê et gagne la partie en tant que meilleur cambrioleur de tous les temps ! Les autres continuent le tour. Si d'autres joueurs atteignent la salle du coffre-fort qui contient le masque, le butin sera partagé entre tous ceux qui arriveront jusque là.

→ On répond avec le stylo noir et on modifie les questions 1 / à 5 /.

6 / Quand le tour d'un joueur se termine-t-il ?

7 / Comment se déplace-t-on sur le plateau ?

8 / Quand le jeu se termine-t-il ?

Pour voir si tu as compris, saurais-tu retrouver les calculs des joueurs suivants :

Louis doit passer les plaquettes (infrarouges) suivantes : **4 → 5 → 13 → 3**

1er lancer de dés, il obtient : $9 - 8 - 7 - 2 - 1 - 5$
et il fait une soustraction, laquelle ? :

2nd lancer de dés, il obtient : $9 - 5 - 6 - 3$
et il utilise un dé, lequel ? :

3ème lancer de dés, il obtient : $6 - 5 - 7$
et il fait une addition, laquelle ? :

4ème lancer de dés, il obtient : 7
et il ne peut plus rien faire, pourquoi ? :

Aide Louna dans ses calculs :

Elle doit passer les plaquettes (infrarouges) suivantes : **16 → 4 → 18 → 6**

1er lancer de dés, elle obtient : $4 - 8 - 6 - 2 - 9 - 3$
et elle fait une opération, laquelle ? :

2nd lancer de dés, elle obtient : $8 - 5 - 2 - 3$
et elle fait une opération, laquelle ? :

3ème lancer de dés, elle obtient : $9 - 6$
et elle ne peut plus rien faire, pourquoi ? :

Défis : Comment faire 12 avec les nombres 7, 3 et 2 :

Comment faire 18 avec les nombres 7, 4 et 6 :