

MACHINA X

- Pour ce jeu de plateau, il s'agit de construire la plus longue chaîne de cases contenant les valeurs calculées à partir d'égalités du type $y = ax + b$ ou $y = ax^2 + b$.

Matériel :

- Le jeu est composé de 44 cartes « machine » et d'un plateau en nid d'abeille de 91 cases.
- Des surligneurs de couleurs différentes sont nécessaires, une couleur par joueur.

But :

- Gagner des cases pour construire la plus longue chaîne possible.

Nombre de joueurs :

- 2 ou 3 joueurs, en comptant un I.A. potentiel, ou 2 équipes de 2.

Mécanisme :

- Le nombre entouré sur le plateau est utilisé comme valeur de x dans la formule de la carte « machine » pour calculer y (on dit qu'on a généré y) ou comme valeur de y pour calculer x (on dit qu'on a généré x).
- Tout nombre généré permet d'entourer ce même nombre dans une seule case libre.

Déroulement de la partie :

- Pour démarrer, chaque joueur (ou équipe) pioche 2 cartes puis entoure de sa couleur un nombre de son choix dans une case du plateau.
- Les joueurs jouent dès qu'ils le désirent.
- Lorsque vient son tour, le joueur utilise son nombre entouré et l'une de ses deux cartes « machine » pour essayer de gagner une nouvelle case.
- Si le joueur trouve une case à gagner :
 - il colore entièrement son nombre entouré,
 - il entoure le nombre de sa case gagnée,
 - il pose la carte « machine » utilisée en défausse, face visible,
 - il termine son tour en piochant une nouvelle carte.
- Si le joueur ne trouve pas de case à gagner :
 - il peut, s'il le veut, se défausser d'une carte et en piocher une autre,
 - il passe son tour.
- Au lieu de piocher, il est possible d'échanger sa carte défaussée avec la carte visible de la défausse.
- La partie s'arrête à la fin du temps imparti par l'enseignant, ou lorsque le jeu est bloqué, ou lorsqu'une « boucle » est réalisée.

Vainqueur :

- Le vainqueur d'une partie est le joueur qui a réalisé la chaîne la plus longue ou une boucle. En cas d'égalité, on pourra se départager en considérant les chaînes de longueurs inférieures.

Boucle :

- Une boucle est une chaîne fermée entourant une case au moins (colorée ou non).

Règles avancées :

- Un nombre entouré peut générer deux, voire trois nombres :
 utilisé comme x, il génère une valeur y
 utilisé comme y, il génère une valeur x, voire même deux valeurs différentes.
-Il est autorisé de gagner une case par valeur générée, ce qui peut donner deux ou trois nombres entourés !

Dans ce cas, au tour suivant :

 on choisit de ne laisser entouré qu'un seul de ces nombres,
 on colorie les autres,
 on cherche à gagner des cases avec le seul nombre entouré restant.