

## Des calculs à la carte !

Des amis jouent à un drôle de jeu avec des cartes.

Les cartes « noires » (piques et trèfles) correspondent à des nombres positifs valant le numéro de la carte. De plus, le valet correspond à 11 points, la dame 12 et le roi 13.

Les cartes « rouges » (cœur et carreau) correspondent à des nombres négatifs avec les mêmes correspondances en points.

Par exemple l'as de cœur correspond à  $-1$  ; le trois de pique à  $+3$  ; le valet de carreau à  $-11$ .

Le jeu peut se jouer avec ou sans joker. L'utilisation des jokers sera précisée en partie 3.

Il y a un meneur de jeu. Il dispose deux cartes devant chaque joueur. Les joueurs doivent ensuite les retourner en respectant l'ordre des cartes et effectuer le calcul demandé. A chaque tour le meneur change. Une partie est terminée quand chaque participant a été meneur une fois. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Nous allons jouer aussi !

---

1<sup>ère</sup> partie : additions, sans joker.

Ajouter les valeurs des deux cartes.

2<sup>ème</sup> partie : soustraction, sans joker.

Soustraire les valeurs des deux cartes.

---

Dans la suite du jeu, le meneur s'arrange pour donner les deux jokers à deux joueurs différents. Les joueurs ayant un joker demandent alors une carte supplémentaire au meneur.

Les joueurs ayant un joker peuvent choisir s'il souhaite de changer l'ordre des cartes avant d'effectuer l'opération choisie pour la partie. Ils peuvent choisir de ne pas le faire.

3<sup>ème</sup> partie : additions, avec joker.

Ajouter les valeurs des deux cartes.

4<sup>ème</sup> partie : soustraction, avec joker.

Soustraire les valeurs des deux cartes.

---

Variante avec joker :

Les joueurs ayant un joker ne peuvent pas changer l'ordre des cartes mais peuvent choisir de changer d'opération.