

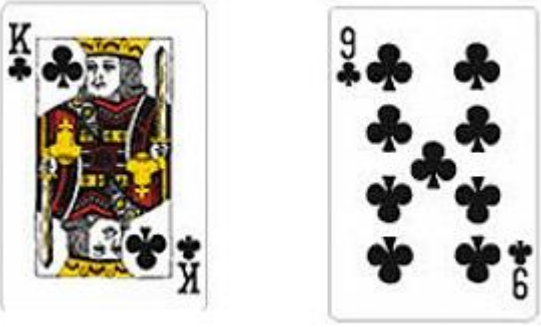
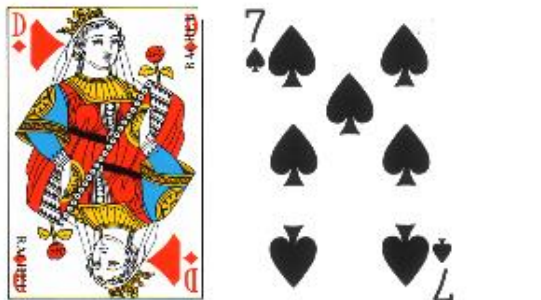
## Ce que des cartes produisent...

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.

La règle du jeu évolue : on va désormais effectuer des produits. Le gagnant est celui qui obtient le plus grand résultat parmi tous les résultats obtenus sur une partie. Une variante consiste à ajouter les points obtenus à chaque partie pour déterminer le gagnant.

Exemple :

	<p>Ce tirage indique qu'il faut effectuer : <math>13 \times 9</math></p> <p>On obtient donc 117.</p> <p>Le joueur devra donc écrire : <b>Rtrèfle ; 9trèfle soit <math>13 \times 9 = 117</math></b></p>
	<p>Ce tirage indique qu'il faut effectuer :</p> <p><math>(-12) \times 7</math></p> <p>On obtient donc -84</p> <p>Le joueur devra donc écrire <b>Dcarreau ; 7 pique soit <math>(-12) \times 7 = -84</math></b></p>

### 1<sup>ère</sup> partie :

On joue sans joker. Le meneur distribue 2 cartes à chaque joueur. Chacun effectue le produit associé, sur son cahier.

Le meneur reporte les calculs de chaque joueur sur une feuille bilan.

La partie est terminée quand chaque joueur a été meneur 1 fois.

Le classement est alors établi.

### 2<sup>ème</sup> partie :

On joue avec joker. Le meneur s'arrange pour distribuer les deux jokers à deux joueurs différents. Le joueur ayant un joker demande alors une autre carte au meneur.

Les joueurs ayant un joker peuvent, si cela les arrangent, modifier le signe d'une des cartes avant d'effectuer le produit.

Chacun effectue le produit associé, sur son cahier.

Le meneur reporte les calculs de chaque joueur sur une feuille bilan.

La partie est terminée quand chaque joueur a été meneur 1 fois.

Le classement est alors établi.