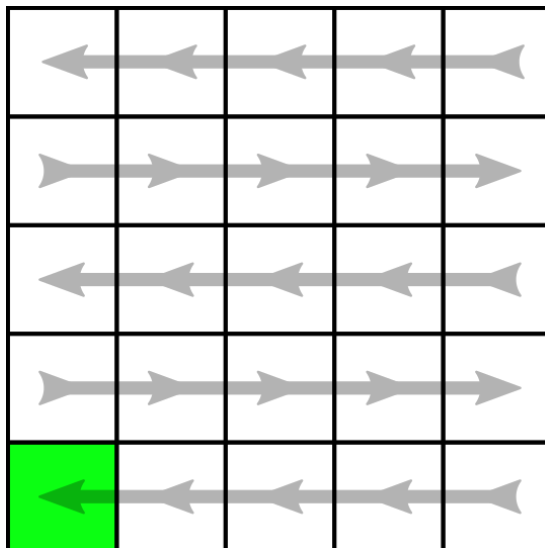


## Un jeu à deux joueurs

Voici un jeu à deux joueurs. Celui-ci se joue sur le plateau suivant.



Le jeu commence avec un pion placé tout en haut à droite, le but du jeu étant de placer celui-ci sur la case verte en bas à gauche. Chacun leur tour, les joueurs peuvent jouer l'un des coups suivants :

- déplacer le pion verticalement d'une case vers le bas, ou
- déplacer le pion horizontalement d'une case en suivant les flèches.

Le joueur qui déplace le pion sur la case verte a gagné.

*Comment jouer pour gagner ?*

*Et si on change la règle de fin en changeant le statut de la case verte : "le joueur qui déplace le pion sur la case verte a perdu" ?*

## Changeons les règles de déplacement

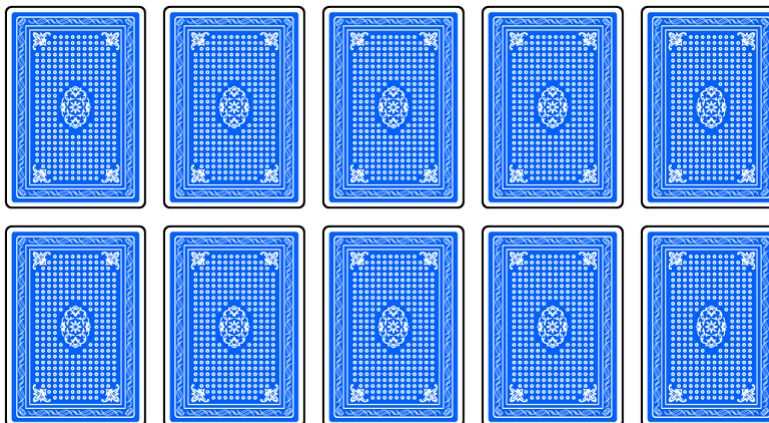
Voici de nouvelles règles de déplacement :

- déplacer le pion verticalement d'une case vers le bas, ou
- déplacer le pion horizontalement d'autant de cases souhaitées en suivant les flèches.

*Qu'en est-il maintenant en fonction du statut de la case verte ?*

## Un jeu de carte

On joue maintenant avec 10 cartes étalées au centre de la table comme ci-dessous.



Au début du jeu, toutes les cartes sont face cachée. Chacun leur tour, les joueurs peuvent jouer l'un des coups suivants :

- enlever une carte du jeu, ou
- retourner une carte face cachée.

Le gagnant est alors le joueur qui enlève la dernière carte.

*Comment jouer pour gagner ?<sup>1</sup>*

*Et si c'est le joueur qui enlève la dernière carte qui à perdu ?*

## Bibliographie

Launay, Mickaël (2024, 7 Septembre). « Le zigzag, l'énigme maths du Monde n° 24 ». *Le Monde*.  
[https://www.lemonde.fr/sciences/article/2024/09/07/le-zigzag-l-enigme-maths-du-monde-n-24\\_6306218\\_1650684.html](https://www.lemonde.fr/sciences/article/2024/09/07/le-zigzag-l-enigme-maths-du-monde-n-24_6306218_1650684.html)

---

1. Besoin d'aide ? On pourra essayer de ramener le jeu à un jeu équivalent sur une grille comme dans les jeux précédents (mais sans forcément les flèches grise).