

# CARTAGENA



2-5



30 min



**Domaine** : mathématiques

**Compétences** : stratégie, observation

**Type** : circuit



Auteur : Léo Colovini  
Editeur : Ravensburger



Particulièrement adapté à ce niveau



Peut également convenir à ce niveau

## Notes pour les enseignants

### Enjeux d'apprentissage

#### Mathématiques

- Elaborer des stratégies : anticiper un résultat et réaliser des choix tactiques
- Analyser une situation et s'y adapter
- Progresser par essais/erreurs afin d'atteindre son but de façon plus efficace

### Points de vigilance

- ✓ Pour raccourcir la partie : enlever deux tuiles du plateau
- ✓ Veiller à ce que les règles soient bien intégrées et que les élèves n'oublient pas qu'ils peuvent jouer de 1 à 3 coups.
- ✓ Les joueurs ont intérêt à ne pas trop éparpiller leurs pirates et à ne pas laisser l'un d'entre eux à la traîne.

## Matériel

CARTAGENA

- 6 portions de plateau
- 102 cartes
- 1 barque
- 30 pirates
- 1 règle du jeu

## Résumé des règles

CARTAGENA



2-5



30 min

### Principe du jeu

Combiner ses cartes pour amener le plus rapidement possible, ses 6 pirates, hors du souterrain, dans la barque, afin de fuir la forteresse de Cartagena.

### Préparation

- ✓ Poser les 4 tuiles pour former un couloir continu.
- ✓ Chaque joueur choisit une couleur et place ses pirates à une extrémité. La barque est placée à l'autre extrémité.
- ✓ Chaque joueur reçoit 6 cartes symboles. Les autres cartes restent faces cachées et constituent la pioche.

### Déroulement

À son tour, le joueur joue, à sa guise, de **1 à 3 coups**.

Il peut :

- ▶ **jouer une carte symbole** et avancer un de ses pions jusqu'à la prochaine case vide représentant le symbole.
- ▶ **reculer 1 pion** sur la première case occupée par 1 ou 2 pions et piocher autant de cartes qu'il y a de pions. S'il y a 3 pions, on ne peut pas s'arrêter.

### Fin de partie

Le premier joueur dont les 6 pions sont dans la barque gagne la partie.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.