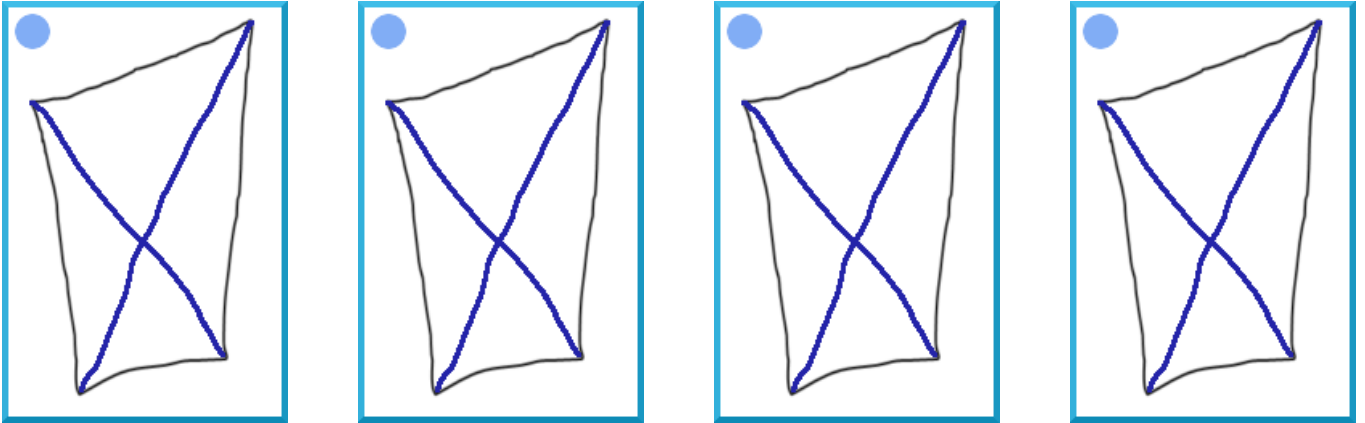


## Le parallélogramme qui rit

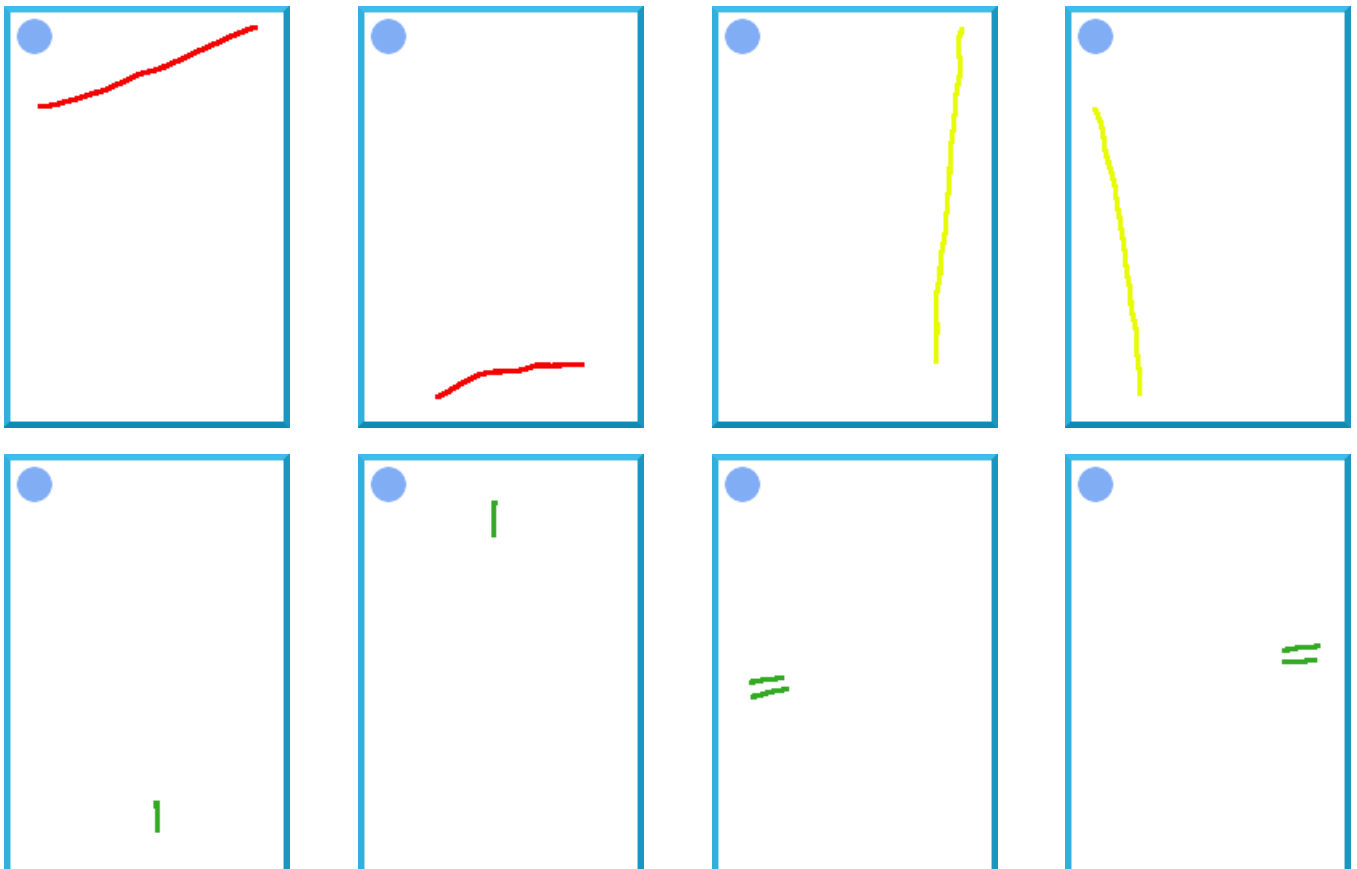
Ce jeu, inspiré du jeu "Le cochon qui rit", est composé de 53 cartes et de 4 supports en plastique.

### 1) Matériels

- ✓ Quatre cartes quadrilatères quelconques :



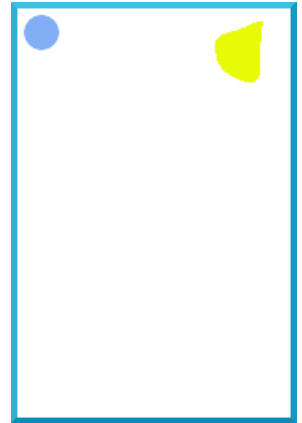
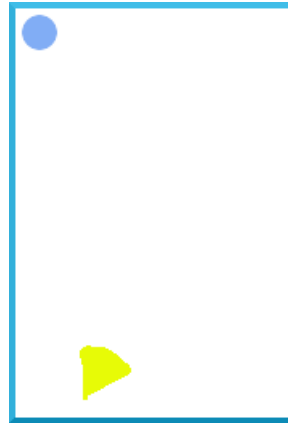
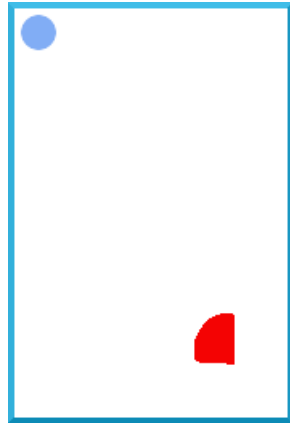
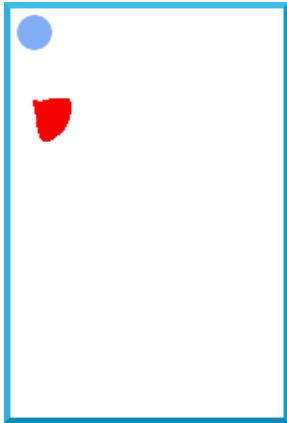
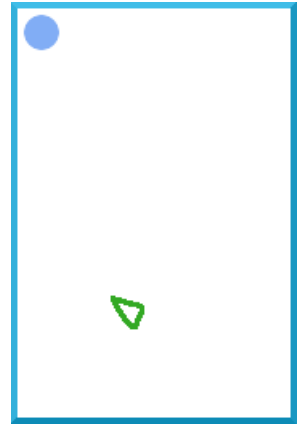
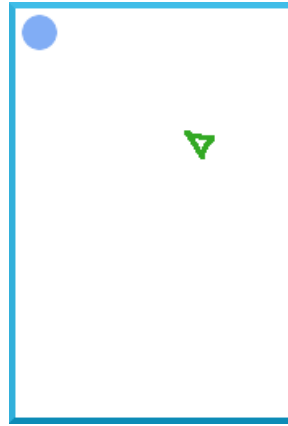
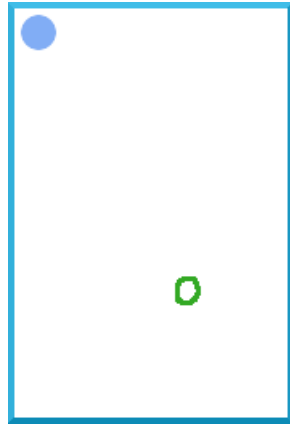
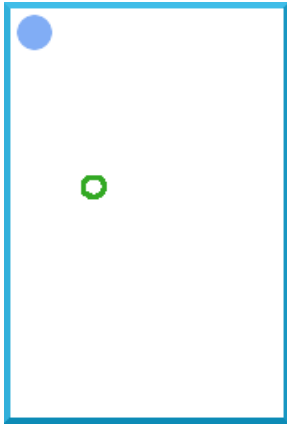
- ✓ Seize cartes codages en double :



Remarque :

Les côtés de la même couleur sont parallèles.

Les angles de la même couleur ont la même mesure.

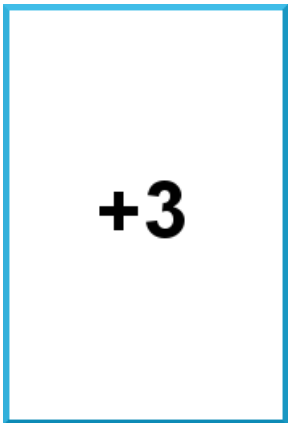
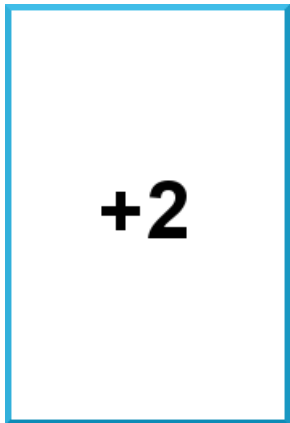
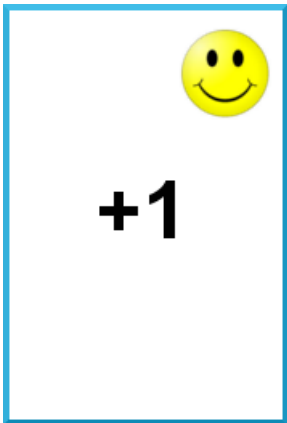


✓ **Six cartes BONUS :**

Trois cartes +1 voleur

Deux cartes +2

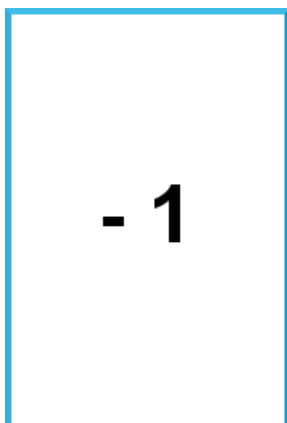
Une carte +3



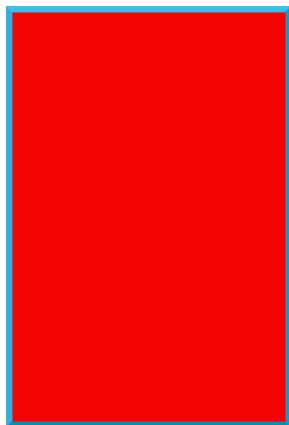
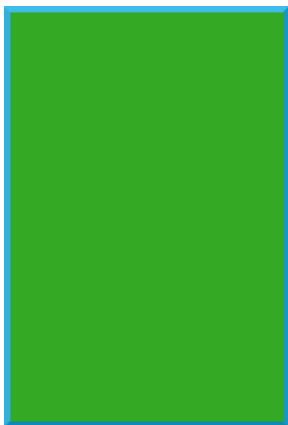
✓ **Trois cartes MALUS :**

Une carte -1

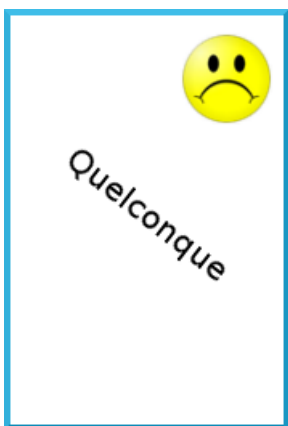
Deux cartes -1 voleur



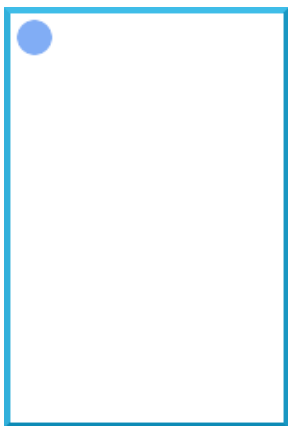
✓ Deux cartes échange :



✓ Deux cartes quadrilatère quelconque :



✓ Quatre cartes sans codage :



## 2) But du jeu

Etre le premier à avoir démontré que son quadrilatère est un parallélogramme.

## 3) Déroulement d'une partie

Chaque joueur choisit une carte quadrilatère (les quadrilatères restants sont mis de côté).

Les cartes restantes sont empilées faces cachées pour constituer la pioche.

Chaque joueur prend à son tour la carte du dessus de la pioche.

Il existe différentes sortes de cartes :

### a) **Les cartes codages :**

- Si le joueur pioche **une carte codage** qu'il ne possède pas encore, alors il l'insère dans le support afin de la superposer avec celle du quadrilatère.
- Si le joueur pioche **une carte codage** qu'il possède déjà, alors il la repose dans la défausse et c'est au joueur suivant de jouer.
- Si le joueur pioche **une carte sans codage**, dommage !  
Il la repose alors dans la défausse et c'est au joueur suivant de jouer.

### b) **Les cartes échange :**

- Si le joueur pioche **la carte rouge**, alors il doit échanger son jeu contre le pire jeu parmi tous les jeux de ses adversaires.  
Dans une partie à deux joueurs, le joueur échange son jeu avec son adversaire seulement si le jeu de celui-ci est moins bon.
- Si le joueur pioche **la carte verte**, alors il peut échanger son jeu contre le meilleur jeu de ses adversaires.  
Dans une partie à deux joueurs, le joueur échange son jeu avec son adversaire seulement si le jeu de celui-ci est meilleur.

### c) **Les cartes bonus :**

- Si le joueur pioche **une carte +1 voleur** (avec un smiley content), alors il peut prendre la carte codage qu'il souhaite dans le jeu de l'adversaire de son choix.
- Si le joueur pioche **une carte +2**, alors il peut piocher deux cartes supplémentaires.
- Si le joueur pioche **une carte +3**, alors il peut piocher trois cartes supplémentaires.

### d) **Les cartes malus :**

- Si le joueur pioche **une carte - 1 voleur** (avec un smiley triste), alors il doit choisir un adversaire qui pourra prendre une carte codage de son choix dans le jeu du joueur.
- Si le joueur pioche **une carte - 1**, alors il doit remettre une carte codage sous la pile de cartes constituant la pioche.

### e) **La carte quelconque :**

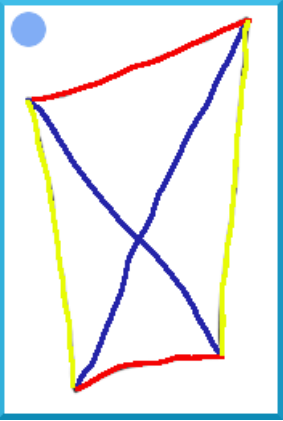
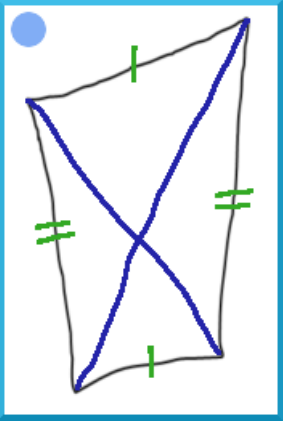
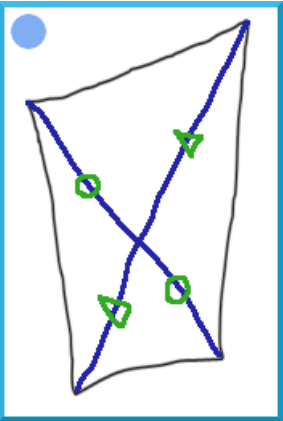
Attention ! Si un joueur pioche une carte quelconque, tous les joueurs sont concernés.

Le dernier qui dit parallélogramme doit rendre toutes ses cartes codages à la pioche. Il ne lui reste donc que le quadrilatère quelconque de départ !

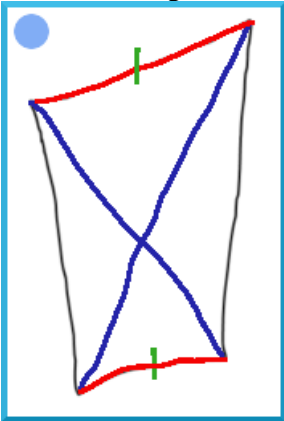
## **Fin de la partie :**

Le premier joueur qui a démontré que son quadrilatère est un parallélogramme gagne la partie !

Tableau autocorrectif :

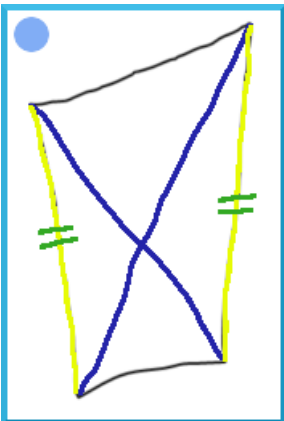
La pile du joueur constitue un quadrilatère :	En utilisant la propriété :	Il peut conclure que son quadrilatère est un parallélogramme.
<ul style="list-style-type: none"> <li>ayant ses côtés opposés parallèles.</li> </ul> 	<p>Si un quadrilatère a ses côtés opposés parallèles, alors c'est un parallélogramme.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>non croisé et ayant ses côtés opposés de même longueur.</li> </ul> 	<p>Si un quadrilatère non croisé a ses côtés opposés de même longueur, alors c'est un parallélogramme.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>ayant ses diagonales qui se coupent en leur milieu.</li> </ul> 	<p>Si un quadrilatère a ses diagonales qui se coupent en leur milieu, alors c'est un parallélogramme.</p>	

- ayant deux côtés opposés parallèles et de même longueur.

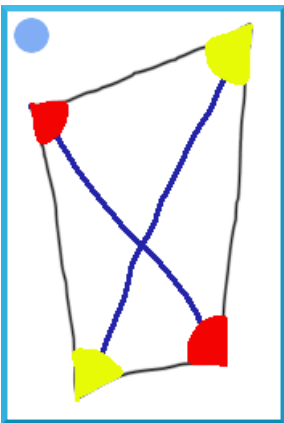


Si un quadrilatère non croisé a deux côtés opposés parallèles et de même longueur, alors c'est un parallélogramme.

Ou



- non croisé et ayant ses angles opposés de même mesure.



Si un quadrilatère non croisé a ses angles opposés de même mesure, alors c'est un parallélogramme.

Remarque :

Les côtés de la même couleur sont parallèles.

Les angles de la même couleur ont la même mesure.