

# Le Coup de vent – Règle du jeu élèves

## Présentation

Le Coup de vent est une variante du Chiffroscope qui se joue à 2 joueurs de manière collaborative.

Une fois le tirage initial réalisé, le Coup de vent consiste à supprimer une carte, ou à la déplacer sur le plateau, à l'échanger avec une autre, selon l'indication de la carte Coup de vent, et à chercher la conséquence sur le nombre final.

La durée moyenne d'une partie varie de 5 à 15 minutes.

## Matériel

- Plateau figurant des colonnes (en plusieurs exemplaires)
- Une sélection de cartes nombres
- Une sélection de cartes unités de numération
- Une sélection de cartes Coup de vent
- Un support pour écrire (ardoise, feuille, tableau...)

## Déroulement du jeu

L'enseignant indique aux joueurs les sélections de cartes à utiliser ainsi que le nombre de tirages à effectuer.

1. La partie de Coup de vent démarre comme la partie de Chiffroscope (règle du jeu de base) jusqu'à l'étape 6 de la détermination du nombre.
2. Le tirage étant terminé et le nombre trouvé, les joueurs tirent une carte Coup de vent. Ils masquent alors l'une des cartes du plateau ou la déplacent selon les indications de la carte Coup de vent.
3. Les joueurs doivent alors déterminer quel est le nombre désigné par la nouvelle disposition des cartes sur le plateau de jeu.

## Fin de la partie

Une fois le nombre recomposé par les joueurs, la partie est terminée.

