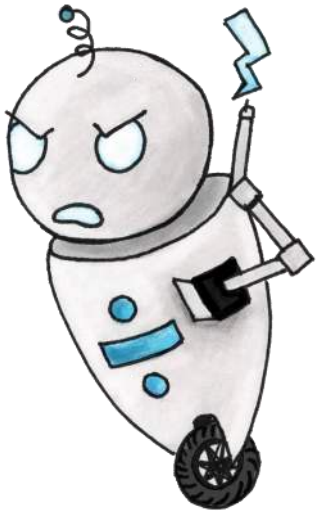
Si la réponse est juste, on pince la carte « problème », avec ses doigts, sur le petit côté où se trouve le problème traité et on la retourne pour vérifier quel est le robot qui gagne un point.

On pose un jeton de sa couleur au milieu de la table.

Un autre joueur pioche et on suit le même déroulement.



Et voici **Robot-Quo** :










**Début d'une partie :**

Pour choisir son camp chaque joueur reçoit deux jetons où il est écrit « Robot-Pro gagne » ou « Robot-Quo gagne ».

Chacun choisit donc son champion et garde le jeton « champion » correspondant sans le montrer aux autres. Les jetons non-utilisés sont réunis face cachés et mis de côté. Ils ne serviront plus durant cette partie.

Les cartes « problème » sont disposées en pioche face visible.



**Matériel nécessaire :**

★ les jetons « champions »




★ les jetons « points »



★ les cartes « problèmes »

★ une feuille et un crayon par joueur

**Joueurs :** 2 à 4 joueurs










# Les règles du jeu

Robot-Pro est l'expert en multiplications : il calcule des produits.

Robot-Quo est l'expert en divisions : il calcule des quotients.

Ces deux robots sont de sacrés spécimens : ils ne cessent de se disputer ! Et ils vont avoir besoin de vous pour se départager et définir :

**Qui gagnera l'affrontement ?**

**Robot-Pro**

**ou**

**Robot-Quo**

**?**



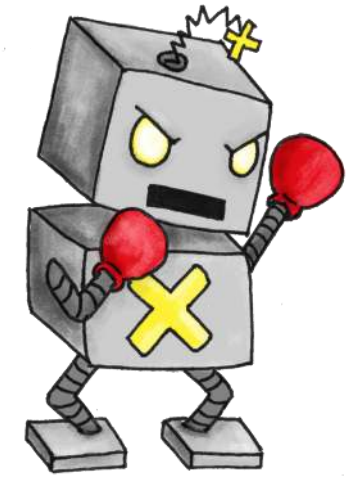
## Déroulement d'une partie :

On pioche à tour de rôle, sans regarder le dos de la carte. Un premier joueur pioche une carte et lit dans sa tête les deux problèmes. Il en choisit un : celui qu'il pense correspondre à son champion, sans retourner la carte.

Il lit ce problème à voix haute et chaque joueur essaye de résoudre le problème en question sur sa feuille. Le premier qui y parvient dit « stop » et on vérifie le résultat collectivement.



Voici Robot-Pro :





## Fin d'une partie :

La partie s'arrête quand il y a dix jetons d'une même couleur. Le robot qui a les dix points a gagné.

A ce moment, chacun retourne son jeton « champion » et on découvre qui a misé sur le robot gagnant. On peut considérer que ce (ou ces) joueur(s) ont aussi remporté la partie.

Il peut y avoir plusieurs gagnants et si tous les joueurs avaient choisi, sans se concerter, le même robot, alors tout le monde a gagné !



## Cartes « problèmes » :

Les cartes « problèmes » ont deux côtés :

- Côté « **face** », il y a deux problèmes : l'un demande de faire une multiplication, l'autre une division (sans que cela ne soit précisé).
- Côté « **dos** », on voit les deux robots et un numéro. Robot-Pro est du côté du problème nécessitant une multiplication et Robot-Quo du problème demandant une division.



## But d'une partie :

Chaque joueur va secrètement miser sur un champion parmi les deux robots, qu'il va s'efforcer d'aider.

Chaque robot a une couleur dédiée (**Jaune** pour **Robot-Pro** et **bleu** pour **Robot-Quo**). Des jetons des bonnes couleurs permettront de compter des points.

Le robot qui a gagné est le premier a réunir dix jetons ! Chaque joueur s'efforcera de faire gagner son champion, bien sûr.