

Jeu du lynx des dérivées

Règle A

Chaque joueur reçoit 3 jetons couleur et 3 cartes « fonction » qu'il pose devant lui, faces cachées. Au signal, tout le monde retourne ses cartes et doit identifier la dérivée de la fonction de sa carte sur le plateau central des dérivées. Dès qu'un joueur en trouve une, il place un jeton de couleur dessus. Le premier qui a retrouvé ses trois dérivées des fonctions de ses cartes sur le plateau gagne. La partie s'arrête et les joueurs gardent les cartes qu'ils ont trouvées. Le maitre du jeu redistribue 3 nouvelles cartes à chacun et la partie reprend, jusqu'à ce qu'un des joueurs ait collecté 25 cartes au total.

Règle B

Chaque joueur reçoit un jeton couleur. Le maitre de jeu pioche une carte et montre le motif (la fonction) de la carte aux joueurs. Ceux-ci partent à la recherche de sa dérivée le plus vite possible. Le premier qui la trouve sur le plateau y pose son jeton couleur et gagne la carte. La partie reprend alors avec la recherche d'une autre dérivée. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur ait collecté 15 cartes.

Jeu du lynx des dérivées

Règle A

Chaque joueur reçoit 3 jetons couleur et 3 cartes « fonction » qu'il pose devant lui, faces cachées. Au signal, tout le monde retourne ses cartes et doit identifier la dérivée de la fonction de sa carte sur le plateau central des dérivées. Dès qu'un joueur en trouve une, il place un jeton de couleur dessus. Le premier qui a retrouvé ses trois dérivées des fonctions de ses cartes sur le plateau gagne. La partie s'arrête et les joueurs gardent les cartes qu'ils ont trouvées. Le maitre du jeu redistribue 3 nouvelles cartes à chacun et la partie reprend, jusqu'à ce qu'un des joueurs ait collecté 25 cartes au total.

Règle B

Chaque joueur reçoit un jeton couleur. Le maitre de jeu pioche une carte et montre le motif (la fonction) de la carte aux joueurs. Ceux-ci partent à la recherche de sa dérivée le plus vite possible. Le premier qui la trouve sur le plateau y pose son jeton couleur et gagne la carte. La partie reprend alors avec la recherche d'une autre dérivée. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur ait collecté 15 cartes.