

# MODULO

 <https://www.lavieenjeux.fr/>

Anonyme

**Pour :**

2 joueurs/joueuses

5 minutes de jeu

*Modulo est un jeu de mains, puisque chaque joueur/joueuse n'aura que ses mains pour jouer... et un seul but : éliminer les mains de son adversaire pour remporter la partie !*

## RÈGLES DU JEU

### Le principe du jeu

Les joueurs/joueuses sont en face l'un·e de l'autre. Ils/elles jouent avec leurs deux mains qui peuvent prendre une valeur comprise entre 0 et 4, matérialisée ainsi :

- 0- (poing fermé),
- 1- (index tendu),
- 2- (index et majeur tendus),
- 3- (index, majeur et auriculaire tendus),
- 4- (index, majeur, auriculaire et annulaire tendus).

Au départ, les joueurs/joueuses partent avec leurs deux mains ayant une valeur de 1-. Il est conseillé de faire plusieurs manches de ce jeu et de changer la première personne à chaque fois. La première personne à jouer est déterminé par une manche de pierre-feuille-ciseaux.

Les joueurs/joueuses jouent à tour de rôle. À son tour, chacun·e choisit entre un tour de jeu par addition, toujours possible, et un tour de jeu par division, possible uniquement s'il/elle n'a plus qu'une seule main en jeu et que cette main a une valeur paire.

### Un tour de jeu par addition

Il s'agit du tour de jeu classique car il est toujours possible.

À son tour, le joueur ou la joueuse choisit une de ses mains (ou utilise sa main encore en jeu si l'autre a été éliminée) et l'additionne à une des mains de son adversaire, en tapant (délicatement !) les doigts de la main qu'il/elle a choisie sur ceux de la main de son adversaire. Il/elle revient alors dans sa position initiale, et son adversaire procède à l'addition : il additionne la valeur

de la main de son adversaire à la sienne, et change la valeur de sa main en fonction. Par exemple, si quelqu'un tape une main de valeur 2- avec une main de valeur 1-, la main de valeur 2- prend la valeur 3-.

Les valeurs de mains « bouclent » après 4 : ainsi, si une main doit prendre la valeur 5, elle prend en fait la valeur 0-, si elle doit prendre la valeur 6, elle prend en fait la valeur 1-, pour 7 elle prend la valeur 2-, et pour 8 elle prend la valeur 3-.

Si une main prend la valeur 0-, elle est immédiatement éliminée et l'autre joueur/joueuse marque un point.

### Un tour de jeu par division

Pour pouvoir jouer par division, le joueur ou la joueuse doit avoir une seule de ses mains en jeu (son autre main doit avoir été éliminée) et de valeur paire, donc 2- ou 4-.

Si un joueur ou une joueuse choisit de jouer par division, il/elle secoue ses deux mains et leur donne à chacune la même valeur, correspondant à la valeur de sa main seule en jeu au début de son tour divisée par deux. Ainsi, si en début de tour, il/elle avait une main de valeur 2-, ses deux mains auront une valeur 1- en fin de tour, et dans le cas où sa main valait 4-, ses deux mains finiront avec une valeur 2-.

La main précédemment éliminée revient donc en jeu (le point gagné par l'adversaire grâce à son élimination n'est bien sûr pas perdu).

### La fin du jeu

Si quelqu'un a ses deux mains éliminées en même temps, à n'importe quel moment de la partie, l'autre joueur/joueuse gagne immédiatement.

Les joueurs/joueuses gagnent un point à chaque fois qu'ils/elles éliminent une main de leur adversaire. Dès qu'un·e joueur/joueuse arrive à trois points, il/elle remporte la partie !

### Variante du départ secret

Au lieu de démarrer avec leurs deux mains ayant la valeur 1-, les joueurs/joueuses choisissent la valeur de leurs mains de départ, après avoir déterminé la première personne à jouer : pour cela, ils/elles placent leurs mains en position 0- puis comptent jusqu'à trois avant de mettre leurs mains dans la position de leur choix, de 1- à 4- (les deux mains d'une personne peuvent avoir la même valeur ou des valeurs différentes).

*Pour les curieux·ses, le titre du jeu peut paraître incongru...  
Mais en mathématiques, il ne l'est pas ;)*