

Nous sommes à la fin du XVIIème siècle dans les Caraïbes, et le pirate « Bloody » Pete s'apprête à partir en campagne afin de piller des navires espagnols, et ainsi faire fortune. Il se demande quel butin il lui est possible de ramener, et vous charge de faire ce calcul. Réussissez à le contenter, ou vous subirez le supplice de la planche !

Voici les données du problème :

A) Trois types de navires espagnols se rencontrent dans les Caraïbes.

- Les pinasses. Chaque pinasse transporte 10 000 doublons d'or, 200 perles et 90 rubis. Il faut une semaine pour repérer, chasser, aborder et piller une pinasse.
- Les caraques. Chaque caraque transporte 2 000 doublons d'or, 500 perles et 150 rubis. Il faut une semaine pour repérer, chasser, aborder et piller une caraque.
- Les galions. Chaque galion transporte 5 000 doublons d'or, 200 perles et 300 rubis. Il faut deux semaines pour repérer, chasser, aborder et piller une pinasse.

Il est bien entendu impossible de chasser plusieurs navires à la fois.

B) La campagne de « Bloody » Pete a des limites au niveau du chargement et de la durée :

- Son navire ne peut transporter au maximum que 60 000 doublons d'or (dans un local fermé de la cale pour éviter de tenter l'équipage).
- Son navire ne peut transporter au maximum que 5 000 perles (dans un tonneau dans la cabine du capitaine).
- Son navire ne peut transporter au maximum que 3 000 rubis (dans un coffre dans la cabine du capitaine).
- La campagne de piraterie ne peut durer que 16 semaines au maximum (pour profiter d'une météo favorable).

« Bloody » Pete n'étant pas homme à gaspiller des ressources, il ne se lancera pas dans l'abordage d'un navire dont il ne pourra pas récupérer l'intégralité du butin à son bord. Et s'il atteint « pile » la valeur d'une des quatre limites (doublons, perles, rubis ou durée de la campagne), il arrêtera la campagne et rentrera au port.

C) Aux prix actuels du marché :

- Une perle vaut 5 doublons d'or.
- Un rubis vaut 12 doublons d'or.

Voici les questions auxquelles il vous faut répondre :

Pour obtenir la plus grande valeur de butin possible lors de sa campagne de piraterie :

- 1) Combien « Bloody » Pete doit-il aborder de pinasses ?
- 2) Combien « Bloody » Pete doit-il aborder de caraques ?
- 3) Combien « Bloody » Pete doit-il aborder de galions ?
- 4) Quelle sera alors la valeur totale (en doublons d'or) du butin de « Bloody » Pete ?

Note : Le problème n'a pas forcément à être résolu de manière mathématique, il est possible de procéder par tâtonnements successifs pour trouver le butin maximum.

Note aux organisateurs testeurs : le premier à trouver le maximum sera récompensé, son nom deviendra celui du pirate dans l'énoncé définitif !

Crapette chez les pirates !

Dans la baie de anguilles, le pirates pratiquent une variante du célèbre jeu, en utilisant les bannières des plus célèbres d'entre eux.

La farouche Cybèle et Thierry le boiteux ont entamé une partie.

Thierry a posé la carte avec la dame, et Cybèle a esquissé un large sourire :

“Ben, je peux placer toutes mes cartes, j'ai gagné !”

Rictus déconfit de Thierry.

Et vous, saurez-vous faire preuve d'autant de sagacité que Cybèle ?

Voici les règles de placement de cartes :

1. **Continuité** : On pose des cartes tant que l'on peut en poser
2. **Enchères 1** : Sur une carte avec des têtes de morts (respectivement os croisés) on doit placer une carte avec au moins le même nombre de têtes de morts (respectivement os croisés)
3. **Enchères 2** : Sur une carte avec des sabres (respectivement sabliers) on doit placer une carte avec aucun ou un nombre supérieur de sabres (respectivement sabliers)
4. **Frayeur** : Interdit de poser une carte avec un personnage sur une carte avec un squelette
5. **Conflit amoureux** : Interdit de poser une carte avec un coeur sur une carte qui comporte déjà un coeur
6. **Diversité** : Interdit de poser un carte d'un pirate sur une carte du même pirate

Vous devez indiquer les 17 lettres des 17 cartes pirates tels qu'elles ont été posées (en commençant par le O posé par Thierry) dans la feuille réponse



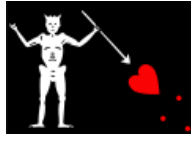

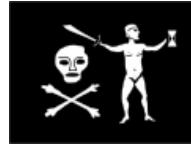






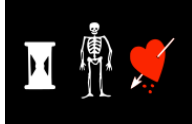
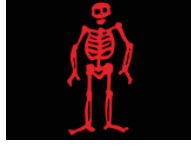




Points particuliers :

1. Les os des squelettes ne comptent ni comme crânes, ni comme os croisés
2. Un squelette n'est pas un personnage
3. Un (petit) sablier est présent sur les drapeaux A E H (et bien entendu sur d'autres non précisés où c'est plus évident)
4. Un demi “os croisé” est présent sur le drapeau P.
5. Le personnage sur le drapeau E brandit une épée, celui sur le N brandit un poignard (donc pas un sabre dans les deux cas). Néanmoins le squelette sur le drapeau O brandit bien un sabre
6. Les personnages sur les drapeaux A (femme nue) et C (diable) ne sont pas des squelettes
7. Le drapeau G n'a pas de personnage

Petit conseil : découpez la feuille pour refaire les cartes.

(page intentionnellement vide)

Les bannières (ou drapeaux) "Jolly Roger"
 (elles sont dans la main de Cybèle sauf la O que Thierry a posée)

 <p>A John Quelch</p>	 <p>B Bartholomew Robert (1ère version)</p>	 <p>C Edward Teach</p>	 <p>D Edward England</p>	 <p>E Jean Thomas Dulaïen (1ère version)</p>
 <p>F Christopher Condent</p>	 <p>G Thomas Tew</p>	 <p>H Bartholomew Robert (2ème version)</p>	 <p>I Emanuel Wynn</p>	 <p>J Capitain Napin</p>
 <p>K Jean Thomas Dulaïen (2ème version)</p>	 <p>L John Phillips</p>	 <p>M Edward Low</p>	 <p>N Bartholomew Robert (3ème version)</p>	 <p>O Jacquotte Delahaye</p>
 <p>P Stede Bonnet</p>	 <p>Q Jack Rackam</p>			



Équipage :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Épreuve : 63

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Page : 1/1

1	2	3	4

CAMPAGNE DE PILLAGE

N°	Réponse	Corrigé
1	3	
2	7	
3	3	
4	109140	

CRAPETTE CHEZ LES PIRATES

N°	Réponse	Corrigé
1	O	
2	M	
3	L	
4	G	
5	A	
6	N	
7	C	
8	H	
9	Q	

N°	Réponse	Corrigé
10	J	
11	B	
12	P	
13	E	
14	D	
15	I	
16	K	
17	F	