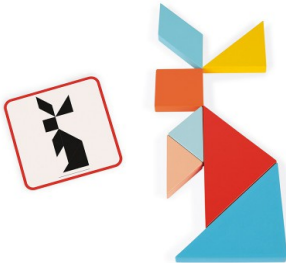

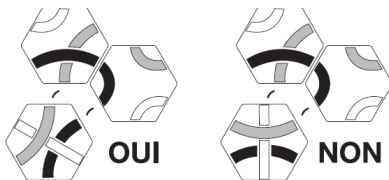


MALLE

JEUX MATHÉMATIQUES

- ESPACE -

	<p style="text-align: center;"><i>*Le tangram</i></p> <p>Nombre de joueurs : 1 à 2 joueur(s)</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <p>→ 7 pièces de jeu → des cartes de figures à reproduire</p> <p><u>But du jeu</u> : réaliser la figure donnée avec les 7 pièces</p> <p>Prévoir un modèle avec les contours des pièces afin de servir de correction.</p>
	<p style="text-align: center;"><i>Chromino (x2)</i></p> <p>Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <p>→ 80 chrominos → 1 sac</p> <p><u>But du jeu</u> : Ne plus avoir de chrominos</p> <p><u>Déroulement</u> :</p> <p>Un Chromino est placé au centre de la table. Il servira de base à la construction du jeu.</p> <p>Chaque joueur pioche au hasard 8 Chrominos et les place devant lui sans les montrer à son adversaire.</p> <p>2 situations sont possibles au moment de jouer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le joueur peut placer 1 de ses 8 Chrominos en respectant la règle de 2 contacts minimum ; - le joueur ne peut poser aucun Chromino : il pioche alors dans le sac et pose le Chromino pioché s'il le peut. Sinon, c'est au tour du joueur suivant. <p>Attention : Il est interdit d'accoler deux couleurs différentes.</p>



Correspondances de couleurs

Tantrix

Matériel :

→ 56 tuiles uniques traversées de bandes de couleurs rouge, verte, bleue ou jaune

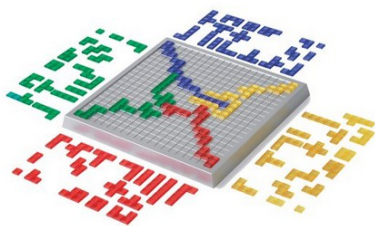
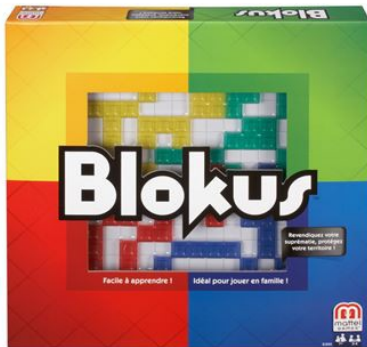
Déroulement : Plusieurs variantes sont proposées dans la boîte de jeu. Dans tous les cas, il y a une règle d'or : il doit y avoir correspondance de couleurs entre les bandes colorées des tuiles qui se touchent.

Variante 1 : De 2 à 4 joueurs, le but du jeu est de réaliser la plus longue ligne dans sa couleur. Chaque joueur choisit une couleur et pioche 6 tuiles, posées devant soi.

Une tuile posée au centre de la table sert de base.

A son tour, chaque joueur essaie de poser une tuile puis en pioche une nouvelle afin d'avoir toujours 6 tuiles dans son jeu.

Blokus



Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel :

→ 1 plateau de 400 cases

→ 84 pièces (21 pièces dans chaque couleur)

But du jeu : Placer ses 21 pièces sur le plateau

Déroulement du jeu :

Le premier joueur pose la pièce de son choix sur le plateau de telle sorte que celle-ci recouvre une case d'angle du plateau. Les autres joueurs jouent à tour de rôle et placent leurs pièces de la même manière.

Pour les tours suivants, chaque nouvelle pièce posée doit toucher une pièce de la même couleur par un ou plusieurs coins et jamais par les côtés. En revanche, les pièces de couleur différente peuvent se toucher par les côtés.

Lorsqu'un joueur est bloqué et ne peut plus placer de pièce, il est obligé de passer son tour. Les autres joueurs poursuivent en conservant le même ordre de jeu.

Lorsque tous les joueurs sont bloqués, chacun compte le nombre de carrés qu'il n'a pu placer sur le plateau et calcule son score :

- -1 point par carré non posé.
- +15 points si les 21 pièces ont été posées.

NB : A deux joueurs, la difficulté est moindre puisqu'il y a plus d'espace sur le plateau pour poser ses pièces.



Mon premier labyrinthe

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 1 planche de chemins prédécoupés
- 18 cartes-trésor
- 4 pions

But du jeu : Etre le premier à atteindre les trésors

Déroulement du jeu :

À chaque tour de jeu, les joueurs doivent d'abord insérer une tuile dans le labyrinthe avant de pouvoir se déplacer. Chaque tuile a pour effet de déplacer une ligne ou une colonne, et donc de modifier les chemins disponibles dans le labyrinthe.

Pour trouver l'objet que l'on doit récupérer (le même pour tous les joueurs, contrairement au labyrinthe classique), il suffit de déplacer le plateau central pour former un chemin reliant votre personnage à sa cible. Les mouvements sont libres tant que le chemin est ininterrompu.



Gagne ton papa

Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs

Matériel :

- 1 plateau de jeu et 2 réglettes en bois
- 18 pièces en bois
- 18 cartes Penta
- 21 planches d'exemples

But du jeu : Totaliser le plus de points

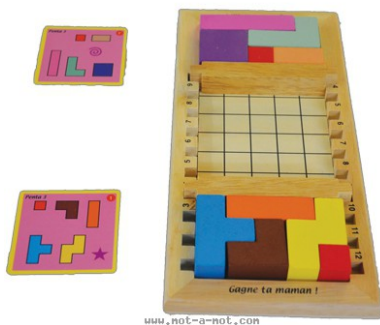
Déroulement du jeu :

Les 2 joueurs se placent l'un en face de l'autre et s'accordent sur un niveau de difficulté. Les 18 pièces de jeu sont disposées au centre de la table.

Le premier joueur prend une carte de la couleur du niveau de difficulté choisi et la pose entre les 2 joueurs. Une moitié de la carte indique les pièces que doit prendre le joueur 1 et l'autre moitié celles que doit prendre le joueur 2. Chaque joueur place sa réglette sur le plateau selon les indications.

Au top départ, le 1er duel commence. Le plus rapide à réaliser son Penta (= à remplir parfaitement, avec toutes ses pièces, la surface du plateau), marque 1 point.

Le joueur qui a perdu ce premier duel choisit un Pentamino (pièce composée de 5 cubes) et le donne à son adversaire qui à son tour fait de même. Chaque joueur déplace sa réglette d'un cran.



	<p>Au top départ, en utilisant les pièces de son premier Penta et le Pentamino donné par son adversaire, chaque joueur réalise son nouveau Penta. Le vainqueur de ce 2e duel marque 1 point.</p>
--	--

On procède de la même façon pour réaliser les Pentas suivants.