

# MALLE

## JEUX MATHÉMATIQUES

### - AUTRES ASPECTS DU NOMBRE -



#### Domino

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Matériel :

→ 28 dominos

But du jeu : être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos.

Déroulement :

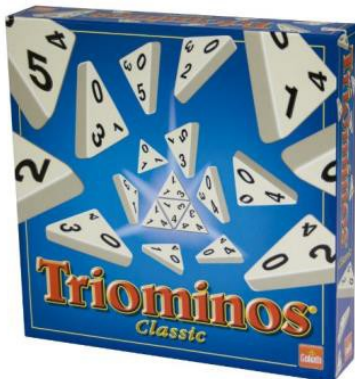
Chaque joueur reçoit 7 dominos à 2 joueurs ou bien 6 dominos à 3 ou 4 joueurs. (Attention, les dominos doivent être distribués points cachés.) Le reste des dominos fait office de pioche.

Le joueur ayant le double le plus élevé commence.

Le joueur suivant doit poser à la suite un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté du domino précédemment posé. S'il ne peut pas, il pioche un domino et passe son tour.

Pour gagner, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos. Si le jeu est bloqué, alors le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur.

Variante : Utiliser des dominos avec des représentations différentes du nombre.



#### Triomino

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel :

→ 56 triominos

→ 4 réglettes (sur lesquelles poser vos Triominos)

But : Obtenir un maximum de points en disposant ses Triominos de façon stratégique, en un minimum de temps.

Déroulement :

Pour une partie à 2 joueurs, chacun pioche 9 Triominos et les place sur sa réglette faces visibles. Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos.



Le reste des Triominos constitue la pioche.

Le premier joueur choisit un de ses Triominos et le pose au milieu de la table. Il marque un score correspondant au total des chiffres inscrits sur la tuile jouée. Son tour est alors terminé.

La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur, à son tour, doit placer un Triominos sur la table à côté d'une tuile déjà jouée de manière à obtenir un côté en commun. Le score est calculé en additionnant les 3 chiffres du Triominos qui vient d'être placé. (Un bonus peut s'appliquer ; cf boîte de jeu.)

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas poser de Triominos, il pioche une tuile. S'il le peut, il pose cette tuile, sinon, il doit repiocher etc...Un joueur ne peut pas piocher plus de 3 Triominos par tour. A chaque fois qu'un joueur pioche, il perd 5 points sur son score.

Si un joueur pose son dernier Triominos, il obtient un bonus de 25 pts.

Si personne ne peut positionner de nouvelle tuile, la partie est alors bloquée. Chaque joueur comptabilise les Triominos restant sur sa réglette et soustrait ce montant à son score.



### *\*Loto / Bingo*

Nombre de joueurs : minimum 2 joueurs

#### Matériel :

→ Des cartons de loto composés de 15 chiffres réparties sur 3 rangées de 5 cases.

→ Des jetons

#### Déroulement du jeu :

Chaque joueur a 1 à 3 cartons de loto.

**La partie rapide :** Le premier joueur ayant recouvert une ligne de l'un de ses cartons dit à voix haute « Quine ». Après vérification des numéros tirés, le joueur remporte la partie.

**La partie en double Quine :** Le premier joueur ayant recouvert 2 lignes de l'un de ses cartons dit à voix haute « Double Quine ». Après vérification des numéros tirés, le joueur remporte la partie.

**La partie classique :** Le premier joueur ayant recouvert l'intégralité de l'un de ses cartons dit à voix haute « Carton Plein ». Après vérification des numéros tirés, le joueur remporte la partie.

## Le rummikub



Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel :

→ 106 tuiles sur lesquelles sont inscrits des chiffres de 1 à 13. Les chiffres peuvent être de couleurs jaune, rouge, noir ou bleu.

→ 2 tuiles joker qui permettront de remplacer n'importe quelle autre tuile.

→ 4 chevalets pour poser vos tuiles.

But du jeu : Positionner toutes vos tuiles sur la table en faisant :

. des suites = AU MINIMUM, 3 tuiles consécutives (c'est à dire sur lesquelles les chiffres indiqués se suivent) de même couleur.

. ou des séries = AU MINIMUM, 3 tuiles sur lesquelles sont indiquées le même chiffre mais de couleurs différentes.

Déroulement du jeu : Pour commencer la partie, chaque joueur pioche 14 tuiles qu'il pose sur son chevalet. Le reste des tuiles servira pour la pioche.

**ATTENTION** : Pour qu'un joueur puisse débiter, il faut que la ou les combinaisons qu'il dépose sur la table valent 30 points minimum. Si ce n'est pas le cas, le joueur pioche une tuile et c'est au tour d'un autre joueur.

- Si un joueur à utiliser un joker dans sa combinaison vous pouvez le récupérer en positionnant la tuile qu'il remplaçait. **ATTENTION** le joker doit être utilisé immédiatement dans une autre combinaison.

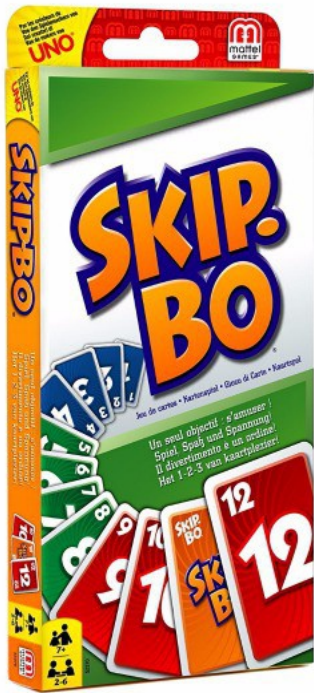
- Vous pouvez également rajouter une tuile à l'extrémité d'une combinaison de façon à récupérer la tuile qui se trouve à l'autre extrémité. (exemple : La suite 234 est posée, positionnez le 1 et ainsi vous pouvez retirer le 4 afin de l'utiliser immédiatement dans une autre combinaison).

- Si vous souhaitez utiliser une tuile déjà positionnée dans une combinaison vous pouvez mais vous devez absolument la remplacer par une autre tuile.

- Vous pouvez également diviser en deux une suite déjà positionnée. (exemple : Si la suite 678910 est sur la table, vous pouvez la séparer en 678 et rajouter le 11 et créer la suite 91011.)

- Si une combinaison comporte plus de 3 tuiles vous pouvez en retirer une afin de l'utiliser.

## Skip Bo



Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

### Matériel :

→ 144 cartes numérotées de 1 à 12 et 18 cartes Skip-Bo

But du jeu : Être le premier joueur à se débarrasser de son stock de cartes en complétant des séries dans un ordre croissant.

Déroulement du jeu : Chaque joueur reçoit un stock de cartes : 30 cartes pour une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, et 20 cartes pour une partie à 5 ou 6 joueurs.

Chaque joueur place son stock à sa droite et en retourne la première carte face visible sans regarder celles du dessous (au cours du jeu, la première carte du stock devra toujours être face visible). Les cartes non distribuées sont posées au centre de la table pour constituer la pioche.

Les cartes du stock ne peuvent être jouées que si elles viennent compléter des séries placées au centre de la table. Ces séries se constituent au fur et à mesure en commençant obligatoirement par une carte 1 et progressent, carte par carte, jusqu'à une carte 12. Les cartes Skip-Bo sont des jokers et prennent la valeur de n'importe quelle carte.

Lorsqu'une carte 12 (ou Skip-Bo) est jouée, la série est terminée et est écartée du jeu. Une nouvelle série peut être commencée à cet emplacement.

**4 séries maximum peuvent coexister au centre de la table.**

Au premier tour, le joueur à gauche du donneur commence en prenant 5 cartes de la pioche pour constituer sa main. S'il possède une carte 1 ou Skip-Bo (dans sa main ou au-dessus de son stock) il peut commencer une série au centre de la table.

S'il joue les 5 cartes de sa main, il en repioche 5 nouvelles et peut continuer de jouer. Lorsqu'il ne veut plus ou ne peut plus jouer, il termine son tour en défaussant une carte de sa main devant lui (attention, les cartes du stock ne peuvent pas être défaussées).

Au cours du jeu, chaque joueur pourra créer jusqu'à 4 piles de défausse qui lui seront personnelles.



## \*421

Nombre de joueurs : minimum 2 joueurs

Matériel :

→ 3 dés

→ des jetons

Déroulement du jeu : Au 421, on respecte cet ordre : as, six, cinq, quatre, trois et deux. L'as étant le plus fort.

Voici les combinaisons du 421 par ordre de valeur, de la meilleure combinaison à la moins bonne.

|       |                       |
|-------|-----------------------|
| N° 1  | 421                   |
| N° 2  | 3 As                  |
| N° 3  | 2 As - Six            |
| N° 4  | 3 Six                 |
| N° 5  | 2 As - Cinq           |
| N° 6  | 3 Cinq                |
| N° 7  | 2 As - Quatre         |
| N° 8  | 3 Quatre              |
| N° 9  | 2 As - Trois          |
| N° 10 | 3 Trois               |
| N° 11 | 2 As - Deux           |
| N° 12 | 3 Deux                |
| N° 13 | Six - Cinq - Quatre   |
| N° 14 | Cinq - Quatre - Trois |
| N° 15 | Quatre - Trois - Deux |
| N° 16 | Trois - Deux - As     |

On joue généralement le 421 en deux manches, la « charge » et la « décharge ». L'ensemble des jetons est appelé le « pot ».

Lors de la « charge », les joueurs vont se répartir les 21 jetons entre eux en espérant en récupérer le moins possible. Lors de la « décharge », les joueurs devront se débarrasser du plus de jetons possible.

Le joueur ayant remporté le jeu de dés démarrera la partie en lançant les trois dés. Pour chacun des trois dés il peut choisir de relancer ou non. S'il ne relance pas il aura effectué un seul lancer. Le joueur peut, si il le désire, relancer une deuxième et une troisième fois tout ou partie des trois dés. Ceci va influencer sur le reste de la manche car les autres joueurs devront effectuer le même nombre de lancers que le premier joueur.

Ainsi, si le premier joueur à lancé trois fois les dés les autres joueurs devront faire de même. Si le deuxième joueur réussit un 421 dès son premier lancer, il devra tout

de même relancer les dés pour respecter les trois lancers.  
Au cours de la « charge », celui qui fait la moins bonne combinaison reçoit des jetons du « pot ». Le nombre de jetons distribué au joueur est déterminé par la meilleure combinaison.

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| 421                                | 10 jetons |
| 3 As                               | 7 jetons  |
| 2 As - Six ou 3 Six                | 6 jetons  |
| 2 As - Cinq ou 3 Cinq              | 5 jetons  |
| 2 As - Quatre ou 3 Quatre          | 4 jetons  |
| 2 As - Trois ou 3 Trois            | 3 jetons  |
| 2 As - Deux ou 3 Deux<br>Une suite | 2 jetons  |
| Toute autre combinaison            | 1 jeton   |

Une fois que le « pot » est vide on peut alors commencer la deuxième manche.

Lors de la « décharge » le but est d'être le premier joueur à ne plus avoir de jetons. Les règles sont les mêmes, la meilleure combinaison du tour donne ses jetons à la plus faible. Lorsqu'un joueur n'a plus de jetons la partie se termine et il est déclaré vainqueur.