

# Multi-buy

(d'après la mécanique du jeu Splendor éditeur Space Cowboy)

**Type de jeu** : stratégie

**Nombre de joueurs** : 2 à 3 joueurs

**Durée approximative d'une partie** : 15 à 20 minutes

**Dominante** (domaine du programme) : calcul mental (mémorisation) et calcul combinatoire

**Compétences des programmes** : calculer avec des nombres entiers ; calculer mentalement pour obtenir un résultat exact

## Contenu

- jeux de 31 cartes cibles mentionnant sur chacune d'elles les résultats uniques des tables des multiplications de 2 à 9
- 5 séries de jetons numérotés : 1, 2, 3, 5, 7

## But du jeu

Collecter un maximum de cartes en obtenant le résultat d'une carte en combinant les jetons par une multiplication obligatoire complétée par une ou plusieurs autres opérations.

## Mise en place

Mélanger le paquet de cartes cibles et en disposer 12, face visible sur la table.

Les jetons sont empilés par valeur :

- Pour une partie à 2 joueurs, 4 jetons par pile.
- Pour une partie à 3 joueurs 5 jetons par pile.

## Déroulement du jeu

Le premier joueur est désigné aléatoirement ; à son tour, 2 actions sont possibles :

-Soit prendre 3 jetons de valeurs différentes ou 2 jetons de valeur identique ; il n'est pas permis de posséder plus de 10 jetons à la fois. Si un joueur arrive à posséder 10 jetons, il peut en dépenser pour acquérir une carte ou il peut continuer à piocher des jetons mais il doit alors rendre le surplus pour ne jamais dépasser 10 jetons dans sa réserve.

-Soit acheter une carte en échange d'autant de jetons que l'on veut (les jetons non utilisés demeurent dans la réserve du joueur); pour acheter une carte, il faudra combiner la valeur des jetons par une ou plusieurs opérations dont la multiplication obligatoirement.

Les jetons sont alors remis dans les piles puis on retournera une carte cible sur la table pour compléter la collection de 12 cartes cibles visibles.

## Fin de la partie :

Le jeu prend fin lorsque la pioche est épuisée et que l'on ne peut plus compléter la collection de 12 cartes cibles à acheter.

On procède au calcul des scores de chaque joueur.

Chaque carte verte rapporte 1 point

Chaque carte orange rapporte 2 points

Chaque carte rouge rapporte 3 points

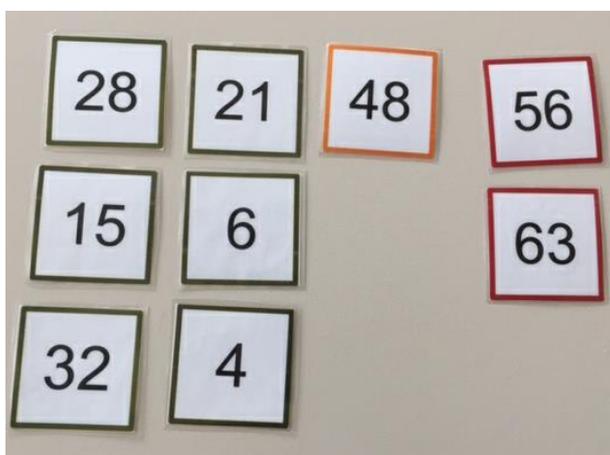
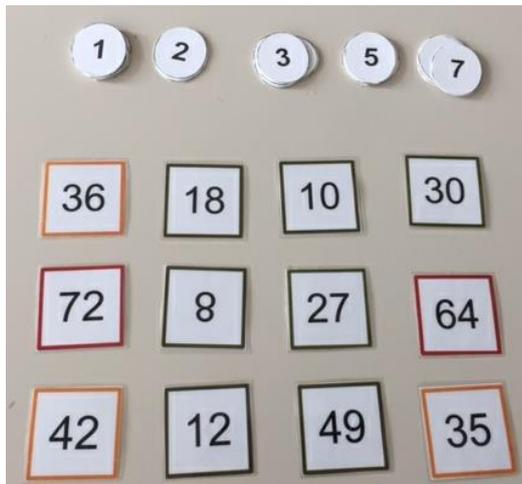
Une famille de 3 cartes identiques rapporte 1 point supplémentaire par famille.

## Annexe

### Résultats des tables présents sur le jeu de 31 cartes cibles

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

### Installation du jeu.



### Exemple de calcul du score en fin de partie

Les 6 cartes vertes rapportent 6 points.

La carte orange rapporte 2 points.

Les 2 cartes rouges rapportent 6 points.

Chaque famille de 3 cartes de la même couleur rapporte 1 point soit 2 au total.

Total :  $6 + 2 + 6 + 2 = 16$  points

Matériel

40

25

35

45

36

42

48

54

49

56

63

64

72

81

4

6

8

10

12

14

16

18

20

9

15

21

24

27

30

28

32

