

Multiplay

Inspiré de Didier Faradji

Type de jeu : tablier, pose et déplacement, stratégie (association et blocage)

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou 2 équipes

Durée approximative d'une partie : à partir de 5 à 10 minutes

Dominante (domaine du programme) : calcul mental (réinvestissement)

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

Contenu

- tablier de 40 cases chiffrées rouges et jaunes
- 6 anneaux de 2 couleurs différentes (autres que celles du tablier)
(les anneaux pourront être facilement réalisés en découpant des tranches d'environ 3 à 5 millimètres de tube PVC, style gaine électrique, peints de 2 couleurs différentes)

But du jeu

Poser ses 3 anneaux sur 3 cases afin de constituer un produit et son résultat (ex : cases 3, 8 et 24) en sachant que les cases du produit DOIVENT être rouges et la case résultat du produit DOIT être jaune (cette contrainte n'a à être vérifiée que pour déterminer le vainqueur).

Mise en place

Poser le tablier entre les 2 joueurs ; chaque joueur prend les 3 anneaux de sa couleur.

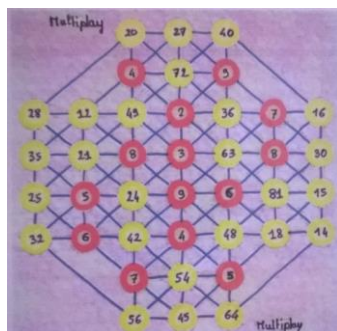
Position de départ des 6 anneaux sur le tablier : le premier joueur pose 2 de ses anneaux sur des cases rouges, le deuxième joueur pose le troisième anneau de son adversaire sur une case jaune (il évitera une case résultat). Ensuite, le deuxième joueur pose 2 de ses anneaux sur des cases rouges et son adversaire pose le troisième anneau sur une case jaune (il évitera lui aussi une case résultat) ; la partie peut alors commencer.

Déroulement du jeu

Chacun leur tour, les joueurs déplacent un de leurs 3 anneaux vers une case reliée, une case ne pouvant accueillir qu'un seul anneau.

Fin de la partie :

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur réussit, avec ses 3 anneaux, à associer un produit (sur 2 cases rouges) avec un résultat (1 case jaune).



Se procurer le jeu original : <https://www.reseau-canope.fr/notice/multiplay.html>