



Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.  
Contient de petites pièces pouvant être avalées  
Importé par éveil&jeux - 2, rue Alfred de Vigny  
78 112 FOURQUEUX (FRANCE)  
Conserver cette information

**MATHMAGIC**  
Un défi en mathématiques à relever

Nombre de joueurs : de 1 à 4

Nombre de pions : 84

Couleurs :   bleu = soustraction  
                  vert = multiplication  
                  jaune = addition  
                  rouge = division

Avant de commencer le jeu :

Mélangez tous les pions dans la pochette en tissu.

Chaque joueur commence par piocher un pion.

Le joueur qui a le chiffre le plus élevé (indépendamment de la couleur) commence.

Si des joueurs ont le même chiffre, les couleurs déterminent l'ordre de jeu : d'abord le vert, puis le jaune, le bleu et le rouge.

Le joueur qui commence prend alors cinq autres pions de la pochette, ce qui lui fait un total de six pions. Puis c'est au tour des autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Excepté pour le premier joueur, qui utilisera 2 pions, n'utilisez qu'un seul pion à chaque tour.

Principe du jeu :

Toutes les pièces doivent être accolées à des pions déjà présents sur le plateau et les côtés qui se touchent doivent avoir la même couleur : rouge contre rouge, bleu contre bleu .....

Tous les pions doivent être placés dans une seule position de lecture (ni à l'envers, ni sur le côté).

Déroulement du jeu :

Le joueur qui commence choisit deux pions parmi ceux qu'il a piochés : il place ces derniers sur le plateau de jeu en veillant à ce que les côtés des pions adjacents soient de la même couleur.

Après avoir posé ses pions sur le plateau de jeu, le joueur compte ses points de la façon suivante :

- vert contre vert : il multiplie les chiffres pour obtenir son score
- jaune contre jaune : il ajoute les chiffres pour obtenir son score
- bleu contre bleu : il soustrait les chiffres pour obtenir son score
- rouge contre rouge : il divise les chiffres pour obtenir son score

Les fractions ou les décimaux ne sont pas autorisés. Par exemple, on ne peut pas poser un 9 rouge à côté d'un 2 rouge, mais on peut poser un 9 à côté d'un 3.

Le joueur tire alors 2 pions parmi ceux qui restent dans la pochette, et le tour passe au joueur suivant.

Le joueur n° 2 choisit ensuite 1 de ses pions et le place à côté de ceux du plateau, pour obtenir le meilleur score (en veillant toujours à ce que les côtés des pions adjacents soient de même couleur).

Puis il prend 1 pion de la pochette.

Les joueurs n° 3 et 4 font de même.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les pions soient utilisés. Si un joueur n'a pas la possibilité de poser un ou plusieurs de ses pions à la fin du jeu, le total des pions qu'il possède (indépendamment de la couleur) sera soustrait de son score.

Le joueur qui a réalisé le meilleur score a gagné.

Un joueur peut changer un ou tous ses pions, mais en contrepartie, il perdra son tour.

Comment améliorer son score :

Ce cas se produit lorsque les deux côtés d'un pion s'accrochent aux pions déjà présents sur le plateau : le joueur ajoute alors les totaux des deux côtés.

Un joueur triple son score, lorsqu'il fait correspondre trois côtés de son pion aux pions déjà présents sur le plateau : il ajoute alors les totaux des trois côtés.

Un joueur multiplie son score par quatre, ce qui est très rare, lorsqu'il fait correspondre quatre côtés de son pion aux pions déjà présents sur le plateau : il ajoute alors les totaux des quatre côtés.

Jeu en solitaire :

Essayez de jouer seul.

Constituez un rectangle en veillant à ce que les côtés des pions adjacents soient de la même couleur.

Produit sous licence par Carta Makmur Sdn.Bhd.

Tous droits réservés. Copyright 1996 CM Marketing (M) Sdn.Bhd. Kuala Lumpur