



## COMPOSITION DU JEU

1 plateau de jeu - 110 pions - 48 cartes dont 3 cartes explicatives - 1 règle du jeu.



## NOMBRE DE JOUEURS :

De 1 à 8 joueurs. Quand vous êtes nombreux, jouez en équipe, la partie est alors beaucoup plus drôle !

## BUT DU JEU :

Folix est un jeu de mémo intelligent. Retrouver la bonne paire de pions et c'est gagné !

Le gagnant est le premier joueur qui totalise 20 pions.



## CONCEPT EDUCATIF REVOLUTIONNAIRE :

Le nombre écrit sur chaque carte indique le produit d'une multiplication. Les chiffres inscrits sur les pions sont les « multipliers ».

Prenons l'exemple de la carte 21 : Pour remporter deux pions, il suffit de trouver un pion « 3 » et un pion « 7 ».



Si vous avez des doutes sur vos tables de multiplication, regardez la couleur de la carte. Chaque carte est en deux couleurs. Ces couleurs sont celles des pions qui lui correspondent. La carte 21 par exemple est jaune et rouge. Il faudra donc trouver un pion rouge (tous les pions 3 sont rouges) et un pion jaune (tous les pions « 7 » sont jaunes).

Vous l'avez compris, grâce aux correspondances des couleurs, il sera désormais **IMPOSSIBLE DE SE TROMPER**.

## MISE EN PLACE DU JEU :

Placer les pions face cachée sur les emplacements prévus sur le plateau.

Poser le paquet de cartes face visible au centre de la table sur l'emplacement de gauche. Prendre la première carte, et la positionner sur l'emplacement de droite. Ainsi, au centre du plateau nous pouvons voir deux cartes découvertes.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Il y a deux cartes découvertes : à chaque tour, il y a donc deux possibilités de remporter deux pions.

Le jeu se déroule dans le sens horaire.

Le plus jeune joueur commence la partie. Il retourne 2 pions de son choix l'un après l'autre et les laisse retournés sur la table pour que tous les joueurs puissent voir les 2 chiffres indiqués et ainsi mémoriser leur place sur le plateau de jeu.

Reprenons l'exemple de la carte 21. Le joueur retourne 2 pions :

 • S'il retourne un 7 et un 3 ! Parfait ! Le produit fait bien 21. Le joueur ramasse les deux pions. Nous enlevons du jeu la carte avec l'inscription 21.

Une nouvelle carte apparaît. Le joueur qui vient de remporter ces 2 pions rejoue en cherchant les pions correspondants à la nouvelle carte.

 • S'il retourne un 8 et un 2 ! Domage ! Le produit fait 16. Le joueur retourne à nouveau les 2 pions pour les remettre face cachée et cède son tour au joueur suivant. La carte 21 va recouvrir le paquet de droite laissant ainsi apparaître une nouvelle carte pour le joueur suivant.

## LES AUTRES PIONS : « SPECIAUX » :

Trois cartes complètent cette règle et vous expliquent le rôle de chaque pion spécial.

Si le joueur tourne un pion « Folix », il le ramasse et pourra l'utiliser :

- soit pour rejouer immédiatement après avoir perdu son tour.
- soit pour contrer l'attaque d'un pion rouge (voir ci-dessous).
- soit pour contrer l'attaque d'un adversaire.

Si le joueur retourne un « pion rouge », il applique ce qui est écrit sur le pion et cède son tour immédiatement sans retourner d'autre pion, sauf s'il a un « pion Folix » en sa possession et qu'il décide de l'utiliser. Quoi qu'il arrive, le pion rouge reste dans le jeu, face cachée bien sûr !

Si le joueur retourne un « pion vert », il le ramasse et l'utilisera à son tour quand il jugera judicieux de le jouer. Il continue à jouer jusqu'à retourner 2 chiffres.

 Si le joueur retourne un « pion bleu », il applique immédiatement ce qui est inscrit dessus et continue à jouer jusqu'à retourner 2 chiffres.

Ces pions spéciaux, ne sont pas comptabilisés avec les pions gagnés.

## FIN DE PARTIE :

Pour gagner la partie il faudra donc avoir 20 pions marqués d'un chiffre.

Les plus passionnés pourront jouer au-delà des 20 pions : jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune carte sur le plateau.

**JOUEZ AVEC TACTIQUE !**

## A L'ATTENTION DES PARENTS ET DES ENSEIGNANTS :

Vous venez de faire l'acquisition d'un jeu éducatif simple et révolutionnaire permettant d'apprendre et de maîtriser les tables de multiplications. Voici quelques conseils qui vous permettront de guider vos enfants avec plaisir dans cet apprentissage.

**Facile et simple à mettre en place, pour jouer avec une table de multiplication :**

Prenons l'exemple d'un enfant de 8 ans qui serait au CE1. Nous décidons de le faire jouer avec la table de 5 qui est dans son programme.

Nous allons prendre : les dix pions « 5 » (c'est-à-dire les dix pions roses).

Puis un pion de chaque autre chiffre (autrement dit, un pion de chaque couleur).

Un pion « 2 » (un pion bleu marine), un pion « 3 » (un pion rouge), un pion « 4 » (un pion vert), un pion « 6 » (un pion violet), un pion « 7 » (un pion jaune), un pion « 8 » (un pion orange), un pion « 9 » (un pion bleu clair), et un pion « 10 » (un pion noir).

Bien entendu, les cartes à utiliser seront toutes celles de la table de 5 : c'est-à-dire toutes les cartes qui comportent bien évidemment une moitié rose.

L'enfant peut jouer seul. En posant les deux pions correspondants sur chaque carte, il va rapidement mémoriser sa table de multiplication.

Il peut aussi s'amuser en mode duel contre son papa par exemple, en ne jouant qu'avec les dix huit pions et les neuf cartes correspondantes.

Pour rendre le jeu plus ludique ajouter selon vos envies un ou plusieurs pions spéciaux.

**Petit conseil :** Mettez toujours les « pions Folix », les enfants adorent les trouver !

**Facile aussi pour jouer avec deux tables de multiplication :** Prenons pour exemple les tables de « 4 » et « 7 »

**Prendre alors :** Les dix pions « 4 » (les dix pions verts) et les dix pions « 7 » (les dix pions jaunes).

Ensuite, puisqu'il y a deux tables, prendre deux pions de chacune des couleurs restantes (deux pions « 2 » (deux pions bleu forcé), deux pions « 3 » (deux pions rouges), deux pions « 5 » (deux pions roses), deux pions « 6 » (deux pions violets), deux pions « 8 » (deux pions oranges), deux pions « 9 » (deux pions bleus clairs), et deux pions « 10 » (deux pions noirs)). **Pour terminer, prendre toutes les cartes qui comportent du jaune et du vert.**

**Pour jouer avec plusieurs tables de multiplication, le procédé sera le même.**

**NB:** D'une manière générale, vous l'avez compris, le plateau de jeu n'est pas indispensable ; cependant il facilite la mémorisation visuelle et l'organisation du jeu.

## CE JEU EST EVOLUTIF !

### Dès l'âge de 4 ans !

Vos jeunes enfants, peuvent aisément jouer avec les grands. Si vous jouez en équipe ne vous trompez pas dans le choix de votre partenaire.

**La mémoire visuelle des plus petits surprendra l'assemblée, et en fera des adversaires redoutables !**

Ainsi, les jeunes enfants vont de manière très ludique se familiariser avec les chiffres et prendre plaisir aux mathématiques.

### Pour les enfants du CP au CE2 :

L'apprentissage des tables de multiplication.

Les cartes bi-couleur leur permettront de ne jamais se tromper de résultat même si un grand ne joue pas avec eux.

### Pour les enfants du CM1 au CM2 :

La répétition du jeu entraîne la maîtrise des tables de multiplication. Et ce sans aucune contrainte !

### Pour les plus grands :

La maîtrise des tables de multiplication dans les deux sens (trouver les « multipliants » à partir du simple résultat d'une multiplication) initié sans aucune contrainte les enfants au fractionnement.

### Pour jouer en famille ou entre amis :

Ce jeu regroupe les grands et les petits. **Tout le monde à ses chances de gagner, à chacun ses repères !**

De plus, grâce aux pions spéciaux le suspense de la partie demeure intact jusqu'à la fin.

**Ne criez jamais victoire trop vite et surtout, ne sous-estimez aucun adversaire !**

Chacun devra jouer de tactique pour renverser à tout moment la situation du jeu.

### Pour les passionnés :

On peut décider de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste aucune carte à jouer et déterminer le vainqueur en comptant le nombre de pions.

Dans ce cas là, le joueur qui possède encore des « pions verts » ou des « pions Folix » sera pénalisé de ne pas les avoir utilisés pendant le jeu : (-2) par « pion vert » et (-4) par « pion Folix ».

