

Tam Tam

Multimax

Tam Tam MultiMax, c'est 21 nombres et 21 multiplications répartis sur 42 cartes. Entre 2 cartes, il y a toujours une paire (nombre-nombre, multiplication-résultat ou multiplication-multiplication)

Le but des différents jeux proposés est de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes.



Super Max : tous les jeux proposés peuvent se jouer avec les cartes-nombres seulement !



Installation : Ces jeux se jouent côte-à-côte.

Ex-aequo : quand deux joueurs nomment une paire en même temps, c'est le premier qui la montre (un doigt sur chaque carte) qui l'emporte.

Perlimpinpin ! : Quand un joueur soupçonne son adversaire d'avoir fait une erreur (volontaire ou non), il dit « Perlimpinpin ! ». La partie se met en pause le temps de vérifier la paire. Si l'erreur est avérée, le joueur l'ayant commise doit rendre ou reprendre la (les) carte(s).

jeu de l'essuie-glace



But du jeu : Se débarrasser le plus vite possible de ses cartes

Préparation :

Distribuer à chaque joueur 8 cartes : 4 cartes-opérations et 4 cartes-nombres. Chacun les place devant lui face visible.

Déroulement :

Au signal donné, chaque joueur cherche à repérer une paire entre l'une de ses cartes et l'une de celles de l'autre joueur. Quand c'est chose faite, il nomme la paire et pose sa carte sur celle de l'autre joueur. Quand la carte est sur une pile de cartes, c'est la pile toute entière qui est déplacée.

Perlimpinpin ! :

Le joueur ayant commis « l'erreur » reprend la carte ou la pile qu'il vient de poser et l'autre joueur a le droit de jouer une carte (ou une pile) avant la reprise du jeu.

Fin de partie : Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de cartes.

jeu du Clic-Clac



But du jeu : Retrouver la paire entre deux cartes

Préparation : Choisir 2 cartes au hasard.

Déroulement :

Placer les 2 cartes l'une sur l'autre. Mémoriser les 5 éléments de la carte visible. Glisser ensuite cette carte sous la deuxième.

Observer maintenant les 5 éléments de la 2^{ème} carte. Il s'agit de retrouver la paire entre les deux cartes.

Vérification : Placer les 2 cartes côte-à-côte pour vérifier.

Niveau 1 : avec 2 cartes-nombres

Niveau 2 : avec 1 carte-nombre et 1 carte-opérations

Niveau 3 : avec 2 cartes-opérations

jeu de la riflette



But du jeu : Avoir le plus de cartes possible à la fin du jeu

Préparation :

Constituer deux piles de cartes, l'une pour les cartes-nombres, l'autre pour les cartes-multiplications. Mélanger et placer chaque pile face cachée devant les joueurs.

Le plus jeune choisit une pile.

Déroulement :

Chaque joueur prend la première carte de sa pile et la pose face visible sur la table.

Chacun cherche la paire opération-résultat existante entre les 2 cartes. Il doit être le plus rapide. Le joueur qui la trouve, la nomme et la montre. Il gagne les deux cartes qu'il met de côté.



Si les deux joueurs ont nommé et montré la paire en même temps, il y a « riflette ». Chaque joueur pose une carte face cachée puis une carte face visible en même temps. C'est celui qui trouve la paire (la nomme et la montre en premier) qui remporte toutes les cartes.

Fin de partie :

Le jeu s'arrête quand la pile de cartes est épuisée. On compte les cartes. Le joueur qui en a le plus a gagné.

Variante « Tam Tam » :

Chaque carte a une carte miroir où il y a une concordance parfaite de 5 paires. Quand ce cas de figure apparaît, le premier joueur qui s'en aperçoit dit « Tam Tam », il remporte les cartes. Celles-ci valent 3 points chacune. C'est le bonus Tam Tam. A la fin de la partie, on compte les points : 1 point par carte, 3 pour chaque carte Tam Tam.

jeu du Flip-Flap



But du jeu : Se débarrasser le plus vite possible de ses cartes

Préparation :

Mélanger et distribuer les cartes : 20 cartes par joueur pour un jeu à 2, 13 cartes par joueur pour un jeu à 3.

Disposer ensuite une carte face cachée au centre de la table. Les cartes restantes sont mises de côté. Chaque joueur fait une pile avec ses cartes devant lui face cachée. Il prend les deux premières cartes dans les mains.

Déroulement :

Au signal convenu, un joueur retourne la carte du centre. Chaque joueur doit alors être le plus rapide et rechercher une paire (multiplication-résultat, nombre-nombre ou multiplication-multiplication) entre l'une de ses deux cartes et la carte du centre.



Quand il a trouvé, il nomme la paire et pose sa carte sur la carte du centre.

Il reprend ensuite une carte de sa pile (un joueur ne doit jamais avoir plus de deux cartes en main).

Quand deux joueurs énoncent une paire en même temps, c'est celui qui est le plus rapide à poser sa carte sur la carte au centre qui l'emporte.

Perlimpinpin ! : Le joueur ayant commis « l'erreur » reprend la carte posée ainsi que la précédente (pénalité). Il place ces 2 cartes sous sa pile.

Fin de partie : Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de cartes.

jeu de la sardine



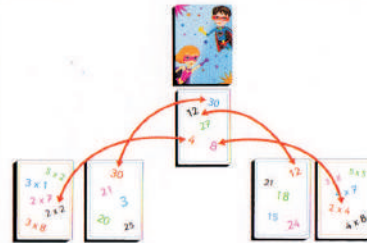
But du jeu : Avoir le plus de cartes possible à la fin du jeu.

Préparation :

Distribuer 2 cartes à chaque joueur (une carte-nombres et une carte-multiplications). Chacun les place devant lui, face cachée. Le reste des cartes (ou une partie) est mélangé et placé en pile au centre de la table.

Déroulement :

Chaque joueur retourne ses cartes et les observe. Au signal convenu, un joueur retourne la 1^{ère} carte de la pile du centre. Chaque joueur doit être le plus rapide, il cherche une paire (multiplication-résultat, multiplication-multiplication ou nombre-nombre) existante entre l'une de ses cartes et la carte qui vient d'être retournée.



Quand il a trouvé, il nomme la paire et la montre. Il remporte alors la carte du centre et la place sur la carte avec laquelle la paire a été faite. L'autre joueur retourne alors la carte suivante.

Perlimpinpin ! : le joueur ayant commis « l'erreur » rend la carte au centre ainsi que la 1^{ère} carte de son autre pile. Il les place sous la pile centrale.

Fin de partie : Quand la pile de cartes du centre est épuisée, le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

jeu de la linotte



But du jeu : Se débarrasser de ses cartes le plus vite possible.

Préparation :

Mélanger et disposer 20 cartes au centre de la table (10 cartes-nombres et 10 cartes-multiplications), face cachée.

Distribuer 10 cartes à chaque joueur (5 cartes-opérations et 5 cartes-nombres). Chacun les mélange et constitue une pile devant lui, face cachée.



Déroulement :

Le joueur le plus jeune commence.

A chaque tour de jeu, le joueur :

- retourne la première carte de sa pile qu'il place à côté de celle-ci
- retourne ensuite une des cartes du centre.

- Si les deux cartes sont différentes (une carte-opérations et une carte-nombres), le joueur cherche à identifier la paire résultat-opération. Quand il a trouvé, il la nomme. Il pose alors sa carte face visible sur la carte du centre de la table.

- Si les 2 cartes sont similaires (2 cartes-opérations ou 2 cartes-nombres), le joueur ne peut pas jouer. Il retourne la carte du centre. Quand un joueur a terminé sa pile, il la retourne.

Fin de partie :

Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de cartes.

Variante à 3 joueurs : disposer 18 cartes au centre et distribuer 6 cartes à chaque joueur (3 cartes-opérations et 3 cartes-nombres).