

Math' MAX[®]

Règles
des
7 jeux



JOUER À Math'MAX

Ce jeu de 112 cartes vous permet de vous divertir et d'aborder le monde coloré des mathématiques.

Pour toute la famille, dans l'aide aux devoirs et l'accompagnement de la scolarité...

PRINCIPE DES CARTES

Les cartes sont créées à partir des tables de multiplication.

A chaque chiffre est associée une couleur.

- Au 1, le vert clair.
- Au 2, le vert.
- Au 3, le bleu ciel.
- Au 4, le gris.
- Au 5, le bleu outremer.
- Au 6, le marron.
- Au 7, le rose fuchsia.
- Au 8, l'orange.
- Au 9, le jaune.
- Au 10, le violet.

En multipliant deux chiffres, on compose des cartes à deux couleurs.

Math'MAX est alors constitué de :

- 55 cartes « Opération » : 2×6 ; 5×5 ; 8×9 ...
- 55 cartes « Résultat » : 12 ; 25 ; 72...
- 2 cartes MAX qui serviront de cartes jokers.

Deux cartes (opération et résultat) identiques en couleurs forment une PAIRE.

TRI DES CARTES

En fonction des différents jeux, vous pourrez jouer avec une partie des cartes seulement.

Le graphisme de Math'MAX est conçu pour un tri rapide et efficace :

Si vous voulez par exemple jouer avec la table de 9 uniquement, vous n'avez qu'à faire défiler les cartes et ne sélectionner que celles comportant du jaune...

Vous procéderez de la même façon pour jouer avec une, deux, trois...tables.

Vous pourrez également séparer facilement les cartes « Opération » des cartes « Résultat » en regardant l'angle des cartes.

LES REGLES DES JEUX

Les cartes du jeu Math'MAX présentent de multiples façons de jouer.

Très vite, vous pourrez vous les approprier et créer vos propres jeux !

En attendant, voici dans les pages suivantes, 7 règles simples pour tous les âges...

Memo' MAX

A PARTIR DE 3 ANS

Sur le principe d'un jeu de Memory, Memo' MAX travaille la mémoire visuelle et aide à la mémorisation des tables de multiplication.

BUT DU JEU

Retrouver le maximum de paires Opérations/Résultats.

PREPARATION

Pour commencer, on jouera avec une seule table de multiplication, soit 20 cartes, que l'on dispose aléatoirement faces cachées.

DEROULEMENT

A son tour, chaque joueur retourne 2 cartes faces visibles.

Si ces 2 cartes forment une paire, il les ramasse et rejoue.

Sinon, il les replace faces cachées et c'est au tour du joueur suivant.

Le jeu se termine quand on a retrouvé toutes les paires.

Relax' MAX

A PARTIR DE 3 ANS

Relax' MAX joue avec l'observation, la rapidité et l'apprentissage des tables de multiplication.

BUT DU JEU

Retrouver un maximum de paires (opérations/résultats).

PREPARATION

On peut jouer avec toutes les cartes (sur une grande table....) ou avec une partie des cartes seulement.

(Par exemple, les tables de 8, 9, et 10 : orange, jaune et violette = 54 cartes).

On sépare les cartes Opération des cartes Résultat.

Les cartes Opérations sont disposées en un tas, face cachée, au centre du jeu.

Les cartes Résultats sont réparties faces visibles tout autour.

DEROULEMENT

Chaque joueur, à son tour, retourne la première carte du tas central.

C'est alors au plus rapide de retrouver la carte résultat qui lui correspond et de la toucher du doigt ! Celui-ci marie la paire et la remporte.

On peut passer à la carte suivante.

Si un joueur touche une carte qui ne correspond pas à celle retournée, on lui dit : « Relax' MAX », et il doit rendre les cartes qu'il a remportées.

Mad' MAX

A PARTIR DE 9 ANS

Utilisant la règle classique de la bataille, ce jeu nécessite la connaissance des tables de multiplication.

Il permet leur révision et introduit au sens de la comparaison de deux valeurs...

BUT DU JEU

Rempporter le maximum de cartes.

PREPARATION

On peut jouer avec toutes ou une partie des cartes (on enlèvera par exemple les couleurs des tables 8, 9 et 10). Les cartes MAX servent de jokers et l'emportent sur toutes les autres.

On répartit équitablement les cartes, faces cachées, entre les joueurs.

DEROULEMENT

Chaque joueur retourne la première carte de son tas.

Celui dont la carte possède la plus grande valeur remporte les autres cartes et les place sous son tas.

Si plusieurs joueurs ont une carte de même valeur, il y a bataille :

Ils recouvrent celle-ci d'une carte face cachée et d'une autre face visible.

On peut alors de nouveau comparer leur valeur.

Pax' MAX

A PARTIR DE 3 ANS

Ce jeu de détente pour une personne ou plusieurs joueurs rappelle un jeu de domino.

BUT DU JEU

Poser toutes les cartes de sa main sur la surface de jeu.

PREPARATION

On joue avec la moitié des cartes (les cartes Résultat). Il faut prévoir une grande surface de jeu (par terre ou sur une grande table...) ou alors, on devra retirer 1, 2, 3... couleurs. On commence par distribuer 8 cartes par joueur, puis on retourne une carte au centre de la surface de jeu. On repose enfin le reste des cartes qui formeront la pioche.

DEROULEMENT

Chacun son tour, les joueurs posent une de leurs cartes sur le jeu selon trois règles :

1. Les cartes sont toujours posées côte à côte (en largeur ou en hauteur).
 2. Deux cartes côte à côte doivent avoir une couleur en commun.
 3. Une même couleur ne peut se trouver sur le jeu que sur une seule ligne et une seule colonne de cartes (celles-ci se détermineront d'elles mêmes au cours de la partie).
- Si un joueur ne peut pas poser de carte, il « pioche ».

Euro' MAX

A PARTIR DE 7 ANS

Euro' MAX est un jeu de pari et de bluff entre Black-jack et Poker, pour devenir un As en calcul mental...

BUT DU JEU

S'approcher le plus près possible de 111 et récolter le maximum de points euro...

PREPARATION

On joue avec les cartes Résultat.

Le tas de cartes est mélangé et coupé.

On distribue équitablement des jetons ou des allumettes qui symboliseront des points euro.

DEROULEMENT

Pour commencer la partie, chacun mise 1 point euro sur le tapis et reçoit en échange 3 cartes dont il cache la valeur aux autres.

La somme des cartes de chaque main doit être la plus proche possible de 111. Aussi, à son tour, chaque joueur peut échanger autant de cartes qu'il le souhaite (0, 1, 2 ou 3).

Les paris peuvent alors commencer :

Un joueur mise à son tour un certain nombre de points euros.

Le joueur suivant doit miser au moins le même nombre de points...

Ou alors il abandonne : il couche son jeu sur le tapis.

Pour dévoiler le jeu des joueurs, il faut que leurs mises soient égales.

Un joueur égalise sa mise « pour voir ».

Les joueurs montrent leur jeu.

Celui qui est le plus proche de 111 remporte les points misés.

En cas d'égalité, on partage le gain.

Misti' MAX

A PARTIR DE 3 ANS

A partir de 3 ans, on peut se familiariser avec les chiffres et les couleurs en jouant avec la règle du mistigri (du pouilleux, du valet de pique...)

BUT DU JEU

Reformer des paires et se débarrasser de ses cartes.

PREPARATION

Sélectionner 6 paires de cartes par personne et ajouter une carte MAX.

Mélanger puis distribuer 12 cartes par personne (un joueur en aura 13).

Chacun regarde ses cartes et commence par se défausser des paires qu'il peut déjà former dans sa main.

DEROULEMENT

Chaque joueur, à son tour, pioche une carte (face cachée) dans la main de son voisin de gauche en espérant former une nouvelle paire.

Gare à ne pas attraper le Misti' MAX !

Mix' MAX

A PARTIR DE 7 ANS

Ce jeu de rapidité pour 2 joueurs fait appel à l'observation, le réflexe, la coordination... et la gestion du stress !

BUT DU JEU

Se débarrasser le premier de toutes ses cartes.

PREPARATION

Les 2 joueurs se font face. On peut jouer avec toutes les cartes ou une partie des cartes seulement.

On distribue équitablement toutes les cartes, faces cachées, avec lesquelles chaque joueur forme un tas qu'il garde dans sa main. Puis, chacun dispose devant lui 4 cartes qui symbolisent 4 maisons.

DEROULEMENT

Pour commencer, les 2 joueurs retournent en même temps la première carte de leur tas au centre du jeu. Ces 2 cartes centrales marquent les 2 emplacements sur lesquels les 2 joueurs peuvent jouer:

- Pour poser une carte maison sur une carte centrale, il faut qu'elles aient au moins une couleur en commun.
- Chaque joueur doit ainsi se débarrasser le plus vite possible de ses cartes maison, afin de pouvoir les remplacer (dès que la place est libre) par les cartes de son tas.

• Si aucun joueur ne peut poser de carte maison au centre, on retourne 2 nouvelles cartes centrales à partir des tas (si un joueur n'a plus que des cartes maisons, il pioche une carte du tas de son adversaire pour la retourner au centre).

POUR PIMENTER LE JEU

On choisit avant le début de la partie une couleur : la couleur Mix !

Si pendant le déroulement du jeu la couleur Mix se retrouve en même temps sur les 2 cartes centrales, les joueurs doivent s'écrier MIX !

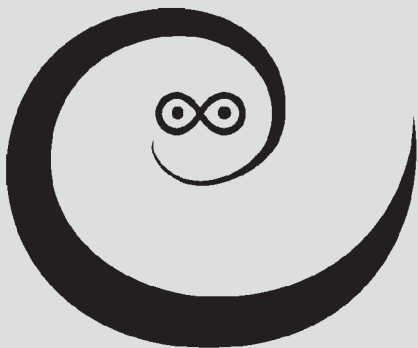
Si un joueur ne le fait pas ou trop tard, il doit recevoir 8 cartes de son adversaire.

Si pendant le jeu, les 2 cartes centrales sont identiques en couleur (une opération et son résultat), les joueurs doivent s'écrier MAX !

Le moins rapide ramasse alors toutes les cartes centrales et les replace sous son tas.

Enfin, si on se retrouve dans une situation de MIX et de MAX, le premier à s'écrier Mix' MAX remporte la partie !

Math' MAX[®]



Un jeu créé par Romain Moussy
et édité par Sandra Moreira Editions

Retrouvez nos autres jeux, des photos, des vidéos et toutes nos nouveautés sur notre site internet et sur notre page Facebook !

www.sandramoreiraeditions.com
www.facebook.com/sandramoreiraeditions

Sandra Moreira Editions
42, rue du Gros Chêne
28240 La Loupe

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois