

LES MONSTRES DES MATHS

Un jeu de mémoire et de calcul monstrueux pour 2 à 4 joueurs de 8 à 99 ans.

Idée : Martin Wallocha
Illustration : Julia Körtge
Durée de la partie : env. 10 minutes



Au secours, les monstres des maths attaquent ! N'ayez pas peur ! Une bonne dose de perspicacité et une bonne mémoire vous permettront de les attraper facilement. Le but du jeu est de former une opération mathématique correcte à partir de trois monstres. Chaque joueur qui réussit obtient un monstre des maths en récompense. Le premier qui possède quatre monstres des maths gagne la partie.

CONTENU DU JEU

36 cartes de monstre des maths, 16 jetons de signe mathématique de 4 couleurs différentes, 1 règle du jeu

PRÉPARATIFS

Mélangez toutes les cartes de monstre, face cachée, et répartissez-les en carré (6 x 6) au centre de la table. Chaque joueur reçoit quatre jetons de signe mathématique d'une même couleur et les pose devant lui de sorte que les signes plus, moins, multiplié et divisé soient bien visibles.

Attention : Dans certains pays, le signe multiplié est représenté par une croix et le signe divisé par deux points séparés par une barre horizontale. Utilisez la face du jeton qui correspond à votre façon d'écrire le symbole en question.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui imite le mieux un monstre commence en retournant trois cartes au choix.



Peux-tu former une opération mathématique correcte à partir de ces trois cartes de monstre et de l'un de tes jetons de signe mathématique ?

- **Oui. Super !** Présente le calcul mathématique aux autres joueurs. S'il est correct, tu peux prendre la carte de monstre qui indique le résultat. Remplace les deux autres cartes, face cachée, et dépose le jeton utilisé dans la boîte.

L'exemple correct :


$$14 + 4 = 18$$

- **Non.** Dommage, une fois que tous les joueurs les ont vues, remplace les cartes de monstre, face cachée.

L'exemple incorrect :


$$12 - 9 = 64$$

C'est ensuite au tour du joueur suivant de tirer trois cartes de monstre.

Important : Dès que tu as posé un jeton de signe mathématique dans la boîte, il te reste moins de jetons pour les autres opérations mathématiques. Tu dois donc utiliser un type d'opération différent à chaque fois.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur obtient sa quatrième carte de monstre et gagne.

Astuce :

Vous pouvez adapter le niveau de difficulté en laissant les joueurs choisir leurs jetons de signe mathématique. Il est important que tous les joueurs aient le même nombre de jetons de signe mathématique et que le nombre de cartes de monstre nécessaires pour gagner soit égal au nombre de jetons.



HABA®