

# Multiplication

## S Q U A R E S

Nombre de joueurs : 2 ou 3.

But du jeu : Être le joueur qui capture le plus de cases (=squares).

### Comment jouer ?

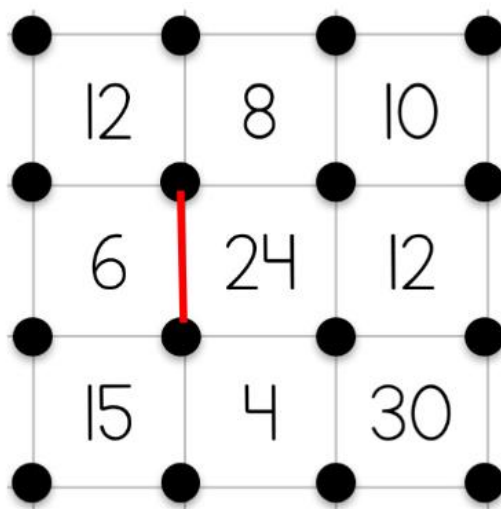
1. Chaque joueur lance un dé. Celui qui a le plus grand score commence la partie.

2. Le joueur lance les deux dés et multiplie les deux nombres.

Par exemple, si le joueur obtient 6 et 4, il/elle multiplie 6 et 4 et obtient 24.

3. Le joueur cherche le produit des deux dés sur le plateau de jeu et trace UNE ligne reliant deux points qui entoure ce résultat comme montré dessous.

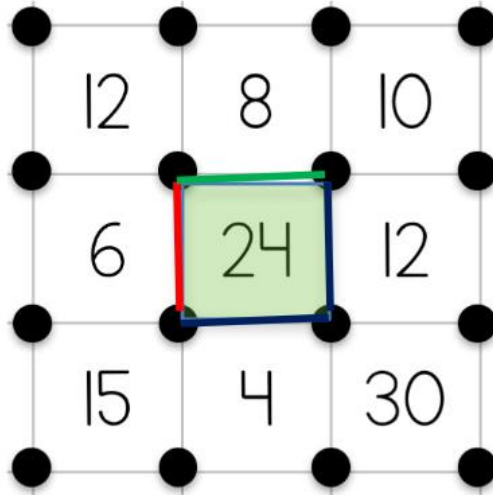
Chaque joueur utilise un crayon de couleur différente.



Pour un tirage de 6 et 4, le joueur trouve une des cases marquées 24. Il relie deux points de son choix sur un des côtés de la case « 24 ».

4. Après avoir tracé son trait, son tour est terminé. Le deuxième joueur peut maintenant jouer.

5. Les joueurs doivent tenter de tracer la ligne qui fermera une case. Quand un joueur peut tracer ce trait, il peut alors colorier la case avec son crayon et il a le droit de rejouer.



Ici, le joueur avec le crayon vert a tracé la ligne du haut qui a fermé la case autour du nombre 24. Il a donc pu colorier la case en vert pour montrer que c'est lui qui a « capturé » la case.

**A noter :** le joueur en vert a très bien pu obtenir un résultat de 8 avec les dés, et tracer la ligne au-dessus du 24, puisque la case au-dessus du nombre 24 contient le nombre 8. Comme sa ligne du 8 a terminé la case du 24, il a le droit de fermer la case 24.

6. Si un joueur trouve un produit qui n'a plus de lignes disponibles, son tour est terminé et la partie continue avec le joueur suivant.

7. La partie se termine lorsque tous les points ont été reliés (ou quand c'est l'heure de ranger !).

Le joueur qui a capturé le plus de cases a gagné.