



Multicartes

Nombre de joueurs : de 1 à 4

Durée de la partie : 20 minutes environ

Contenu du jeu :

32 cartes « nombre » :

3 cartes « Un »

3 cartes « Deux »

4 cartes « Trois »

4 cartes « Quatre »

3 cartes « Cinq », « Six », « Sept », « Huit », « Neuf » et « Dix ».

20 cartes « combinaisons » :

Chacune des 20 cartes propose 4 combinaisons :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
4	6	100	24	43	12	23	5	11	42	10	80	8	18	63	28	81	6	29	7
36	27	16	35	25	72	40	90	15	12	49	12	64	45	8	18	1	4	10	21
56	40	4	9	2	6	3	16	58	36	41	20	16	48	39	60	20	40	24	62
24	47	0	52	50	30	54	9	36	30	20	8	32	9	10	14	18	70	57	30

But du jeu :

Le joueur qui parvient à se débarrasser de toutes ses cartes « nombre », en réalisant des **multiplications** gagne la partie.

Déroulement du jeu :

1. Préparation

Les cartes « nombre » sont distribuées par paires :

2 joueurs : 16 cartes par joueur

3 joueurs : 10 cartes par joueur (2 cartes ne sont pas distribuées)

4 joueurs : 8 cartes par joueur

Les cartes « combinaisons » sont mélangées et disposées face cachée, au milieu des joueurs. Le joueur le plus jeune commence la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Tour de jeu

Le premier joueur retourne une carte « combinaisons »

S'il parvient, avec deux de ses cartes « nombre », à réaliser une **multiplication**, dont le résultat est inscrit sur la carte parmi les 4 choix possibles, il peut alors défausser ces deux cartes « nombre ».

S'il ne parvient pas, avec ses propres cartes à réaliser une **multiplication**, il peut échanger l'une de ses cartes « nombre » avec celle du haut de la pile de défausse. Il est alors contraint d'utiliser immédiatement cette nouvelle carte pour réaliser une **multiplication**.

Exemple :

Un des joueurs possède en main les cartes : 2 – 6 – 6 – 8 et pioche la carte « combinaison » : 81 – 1 – 20 – 18. La dernière carte défaussée est un 10

Le joueur décide alors d'échanger sa carte 8 avec la carte 10 et annonce Deux fois Dix égal 20, ce qui lui permet de défausser les cartes 2 et 10.

Si, malgré cette seconde possibilité le joueur ne parvient toujours pas à réaliser une **multiplication**, il doit alors passer son tour.

Les joueurs suivants, dans le sens du jeu, peuvent à leur tour, avec la même carte « combinaisons » réaliser une **multiplication** et ainsi défausser deux cartes « nombre ».

Une nouvelle carte « combinaisons » est piochée lorsque le tour revient au premier joueur, et ce jusqu'à la fin du jeu (lorsqu'un joueur parvient à défausser toutes ses cartes « nombre »). Si la pile des cartes « combinaison » est épuisée, les cartes retournées sont mélangées et constituent la nouvelle pile.

Remarques :

Pour défausser deux cartes « nombre », un joueur doit annoncer à haute voix, la **multiplication** qu'il réalise. Exemple : « Deux fois Six égal Douze » Les cartes « nombre » défaussées doivent constituer une pile.

Jeu en plusieurs manches :

Lorsqu'un joueur remporte une partie, les autres joueurs additionnent la valeur des cartes « nombre » en main. Un tableau de points permet de comptabiliser, au fil des parties, le score de chaque joueur.

La partie peut alors prendre fin au bout a l'issue d'un certain nombre de manches, au bout d'un certain temps ou lorsque l'un des joueurs à atteint un certain score.

Exemple :

Une partie peut être jouée en 5 manches, s'arrêter au bout de 20 minutes ou prendre fin lorsqu'un joueur a atteint 100 points.

Question :

Un joueur peut-il à son tour défausser plus de deux cartes s'il en a la possibilité

Réponse : Non, il ne peut défausser que deux cartes par tour de jeu.

Jeu en solitaire :

Multi-cartes peut être joué seul.

Le joueur pioche dix cartes « nombre » et tente de les défausser en retournant un minimum de cartes « combinaisons ».

Ludovic VIALLA