

Notice de montage

« Galaxie Multiplic 2 »



Matériel nécessaire :

- du papier cartonné A4 blanc 160g
- une paire de ciseaux
- de la colle

Composition

- 1 plateau de jeu
- 3 séries de 5 pions
- 3 boîtes pour ranger les pions
- 2 dés
- 1 table de Pythagore (pour aider à la validation des produits)

Réalisation

Imprimer toutes les pages sur du papier cartonné (type bristol uni)

Découper les pions, les boîtes, et les dés.

Montage :

➤ **Le plateau :**

Couper l'excédent de papier de la marge haute de la page 4. Encoller la marge blanche basse de la page 3 et venir y positionner la page 4 de manière à les assembler.

➤ **les pions :**

Découper les pions à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers, puis plier, endroit contre endroit, à environ 1 cm du bas, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion, pour rigidifier.

➤ **Les boîtes :**

Découper sur le pourtour. Plier vers l'intérieur sur les pointillés. Encoller la languette puis venir la positionner sur la face opposée.

Former le fond de la boîte en rabattant successivement la partie 1 puis les parties 2. Insérer la partie 3 dans la fente obtenue. Rabattre le couvercle pour fermer.

➤ **Les dés :**

Après découpage, replier les languettes vers l'intérieur, puis les encoller. Plier, sur les traits, envers contre envers. Reconstituer le dé en collant les languettes sur les faces opposées puis renforcer toutes les arêtes avec du ruban adhésif.

Règle du jeu

« Galaxie Multiplic 2 »

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	18	27	36	45	54	63	72	81

Compétences travaillées :

- Mémorisation des tables de multiplication x6 et x7
- Perception d'une des propriétés de la multiplication : la commutativité

Nombre de joueurs : 2 à 3

But du jeu :

Le joueur doit placer ses 5 fusées sur les planètes de la Galaxie Multiplic, selon le produit donné par les 2 dés. Le premier joueur à avoir posé ses 5 fusées a gagné.

Préparation :

Chaque joueur choisit une boîte contenant 5 fusées identiques. Une table de Pythagore est laissée à disposition des joueurs, pour aider à la validation des résultats.

Déroulement :

Le premier joueur (en général, le plus jeune), lance simultanément les 2 dés et cherche le résultat du produit des nombres indiqués sur la face visible de chaque dé. Il place alors une de ses 5 fusées sur la planète correspondant au nombre trouvé.

Le joueur suivant fait de même. Si le nombre trouvé par le lancer des dés correspond à une planète déjà occupée par la fusée d'un autre joueur, il déloge la fusée de son adversaire et prend sa place. L'autre joueur reprend sa fusée.

Un joueur peut placer (selon les indications des dés) 2 fusées identiques sur une même planète. Dans ce cas, il ne pourra plus être délogé.

Si un joueur ne peut placer de fusée (dans le cas où la planète est déjà occupée par 2 fusées), il passe son tour.

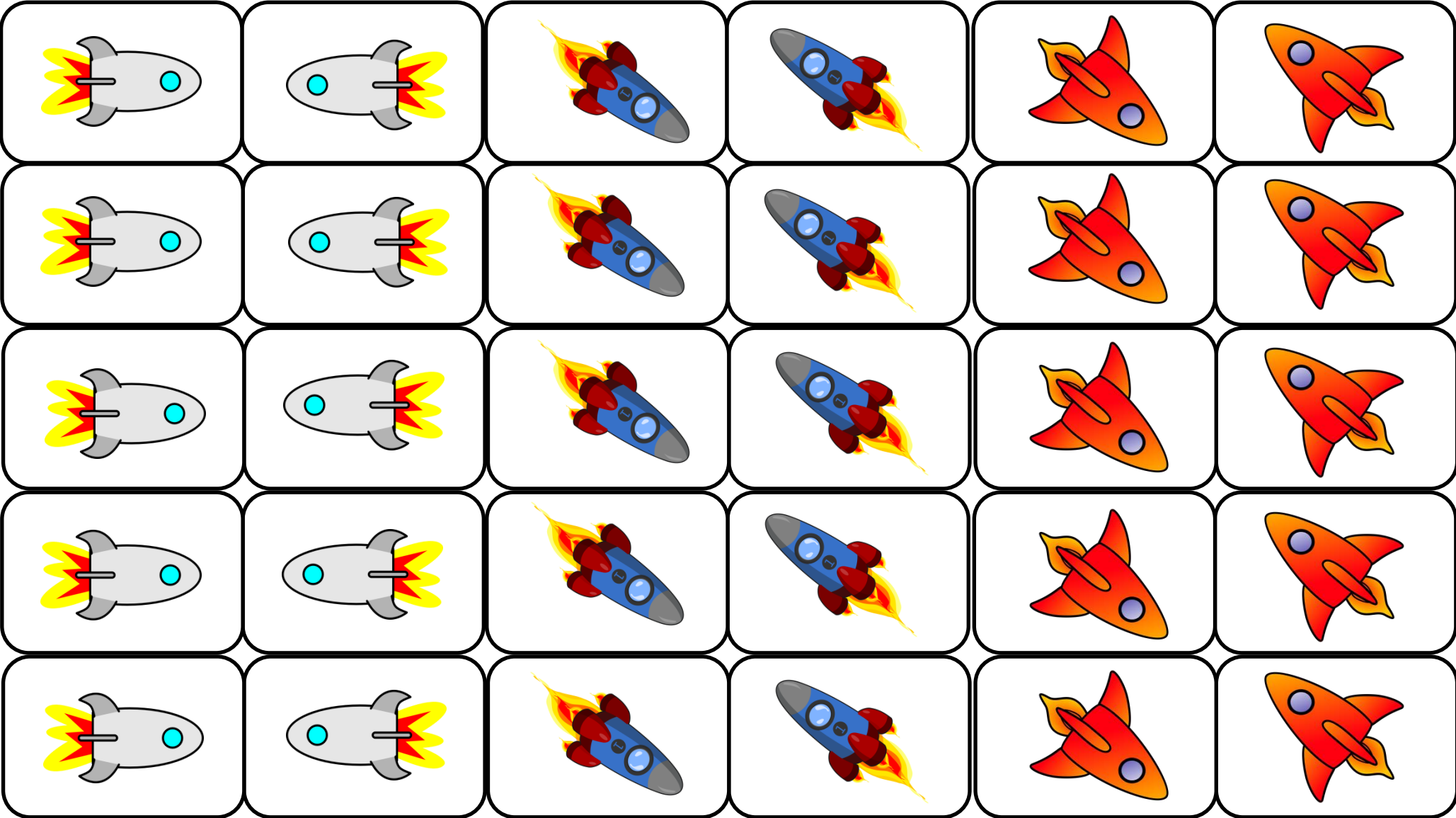
Le premier joueur à avoir pu poser ses 5 fusées a gagné.

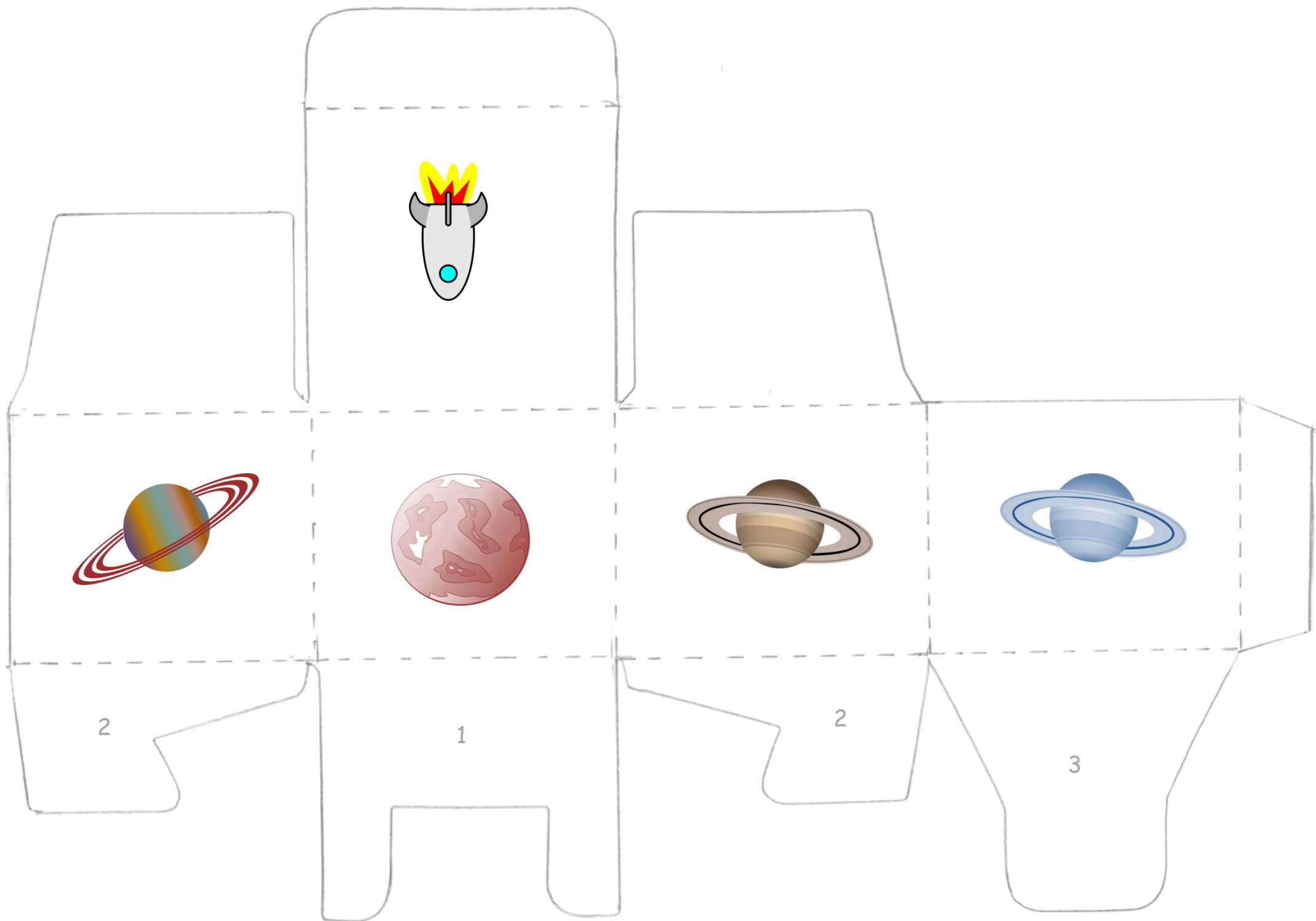
BON JEU !!!

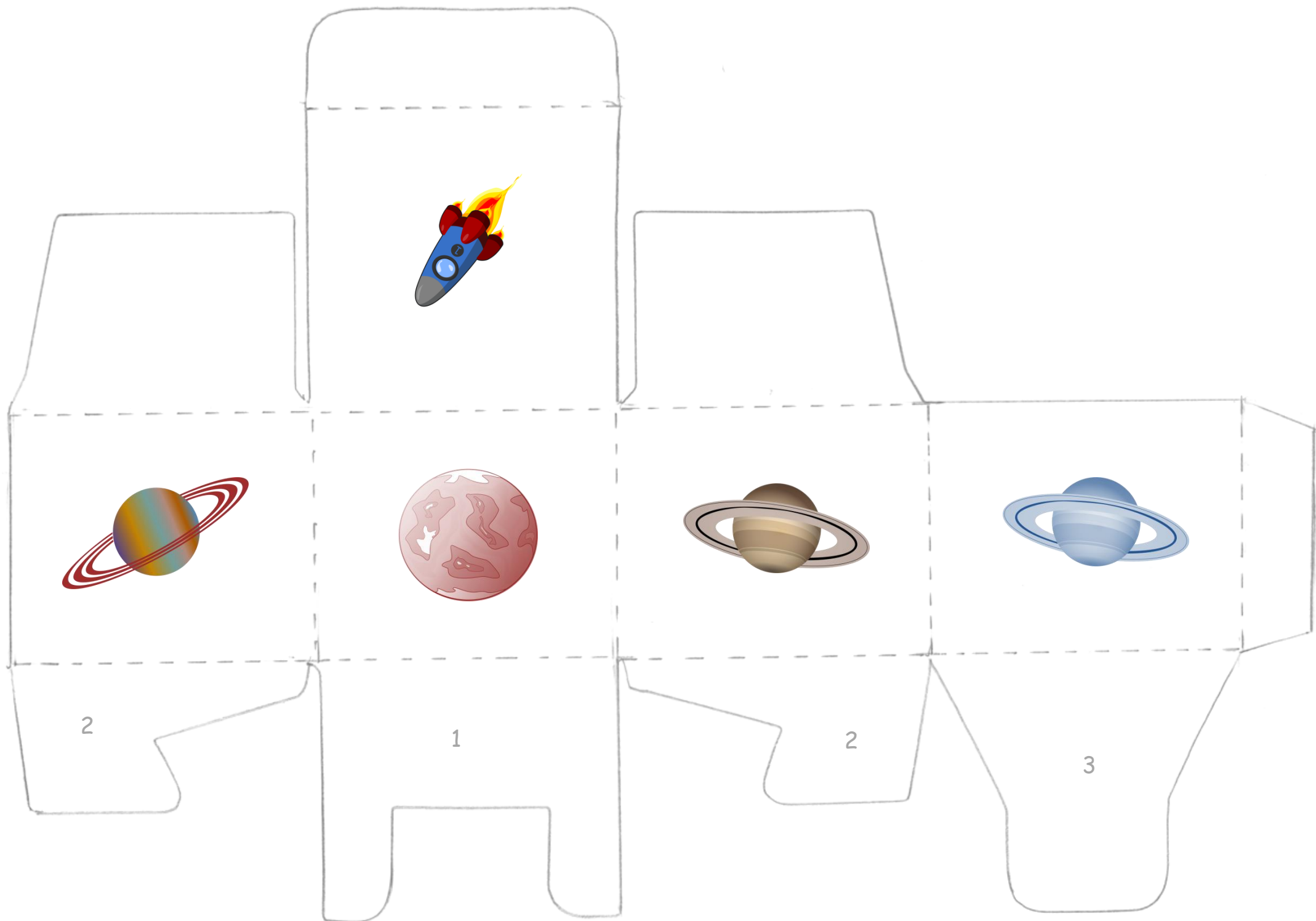


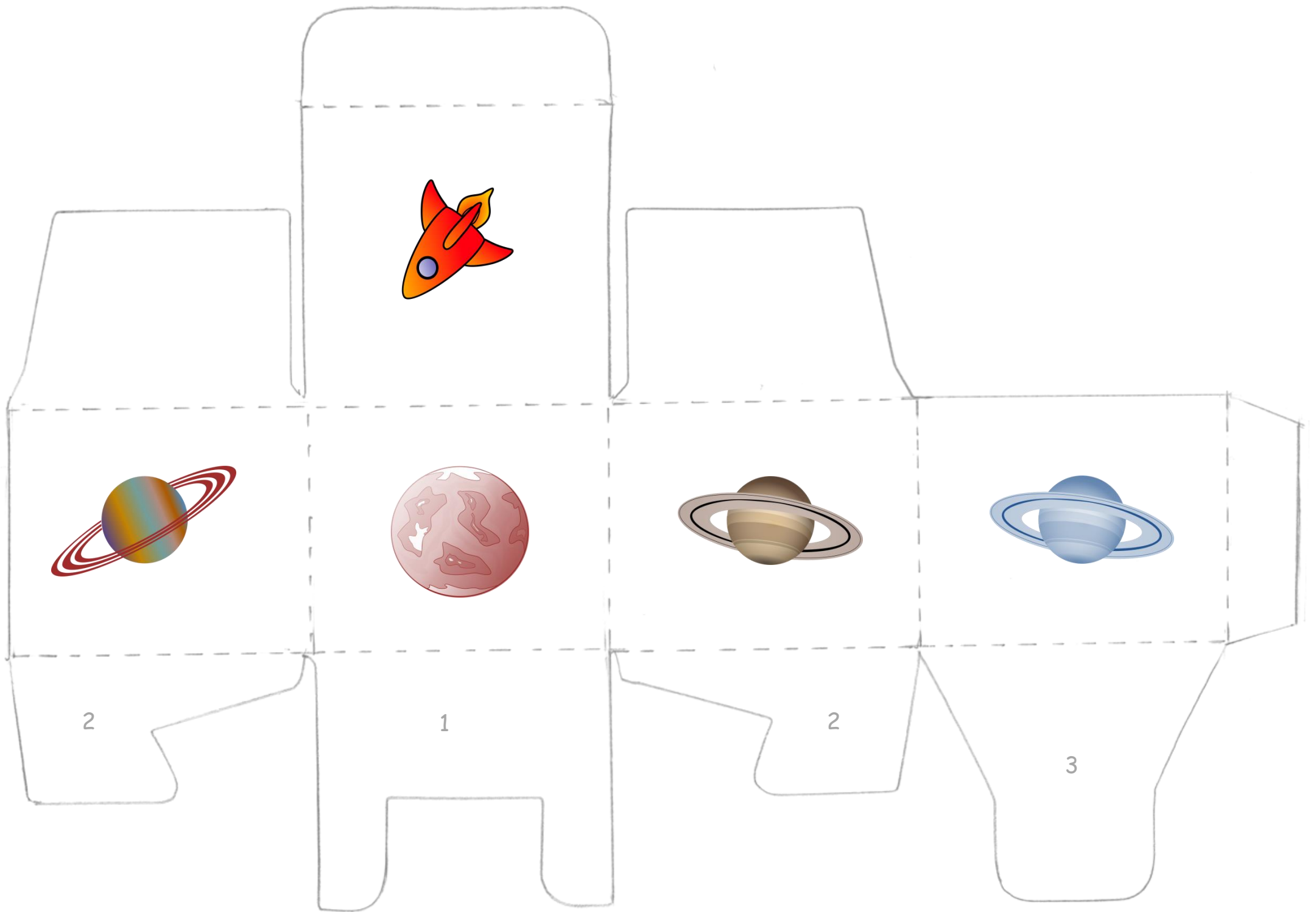












1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	18	27	36	45	54	63	72	81

