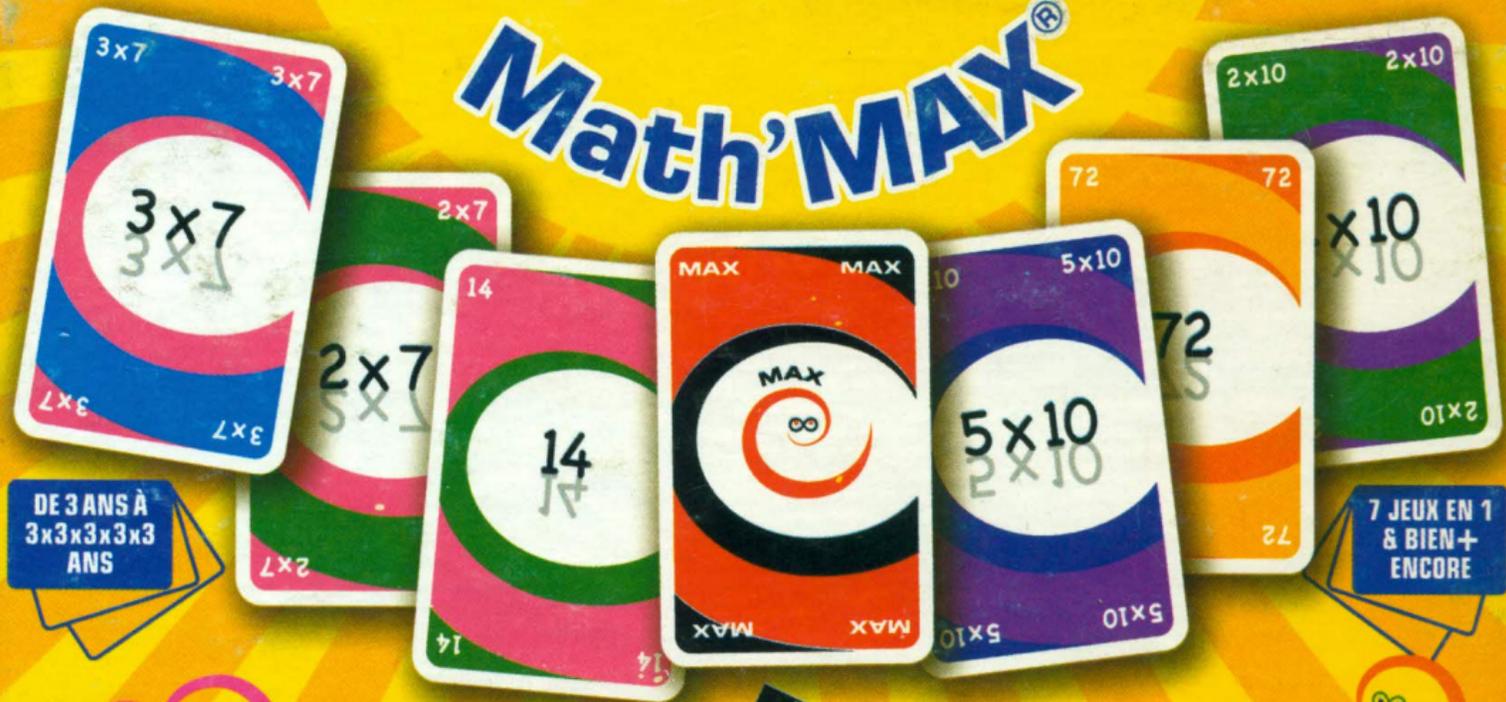


Math'MAX[®]



DE 3 ANS À
3x3x3x3x3
ANS

7 JEUX EN 1
& BIEN+
ENCORE



Il était 1 X les maths... à la carte et en couleurs !

Math'MAX®

EST UN JEU SIMPLE...

7 jeux avec des cartes, des chiffres
et des couleurs !

...PÉDAGOGIQUE...

Accessible à tous, il développe différentes
fonctions cognitives : mémoire, logique,
comparaison, rapidité, calcul mental, etc...

...ET ÉVOLUTIF !

Mémo'MAX, Misti'MAX, Mad'MAX, Pax'MAX,
Relax'MAX, Mix'MAX, Euro'MAX...
sont les **7 premiers jeux**, à vous de jouer
et d'inventer vos propres règles...

Retrouvez Math'MAX sur le web :

www.mathmax.fr

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

.fr
Math'MAX[®]

Règles des 7 jeux



Math'MAX[®]

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 rose 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 seulement une partie des cartes. Le graphisme de Math'MAX est conçu pour un tri rapide et efficace :

Si vous voulez par exemple jouer avec la table de neuf 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.

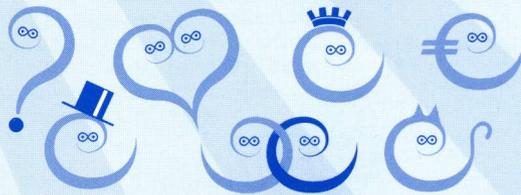
Vous pourrez également séparer facilement les cartes opération des cartes résultat en regardant l'angle des cartes.

LES RÈGLES 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

Dès 3 ans.

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

But du jeu

Retrouver le maximum de paires (opérations/résultats).

Préparation

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

Déroulement

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).

Préparation

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

(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, faces cachées, au centre du jeu.

Les cartes résultats sont réparties faces visibles tout autour.

Déroulement

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

Rempoter le maximum de cartes.

Préparation

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.

Déroulement

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.

Préparation

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 une, deux, trois... 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.

Déroulement

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...

Préparation

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.

Déroulement

Pour commencer la partie, chacun mise un point euro sur le tapis et reçoit en échange trois 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...

Où 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 trois 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.

Préparation

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

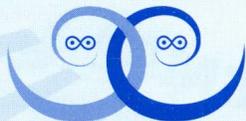
Mélanger puis distribuer 12 cartes par personne (un joueur en aura 13).

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

Déroulement

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.

Préparation

Les deux joueurs se font face.

On peut jouer avec toutes ou une partie des cartes. 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 quatre cartes qui symbolisent quatre maisons.

Déroulement

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

.fr
Math'MAX[®]



**Retrouvez
les règles du jeu
Math'MAX
et créez vos propres règles
sur Internet :**

www.mathmax.fr

À vous de jouer !