



MATH'MOI ÇA « À LA CARTE »



Un des atouts du jeu est de pouvoir équilibrer une partie en fonction des joueurs.

Cela permet ainsi de pouvoir y jouer quel que soit son âge ou son niveau.

N'hésitez donc pas à adapter le niveau du jeu en ajustant la partie avec les options d'équilibrage proposées.

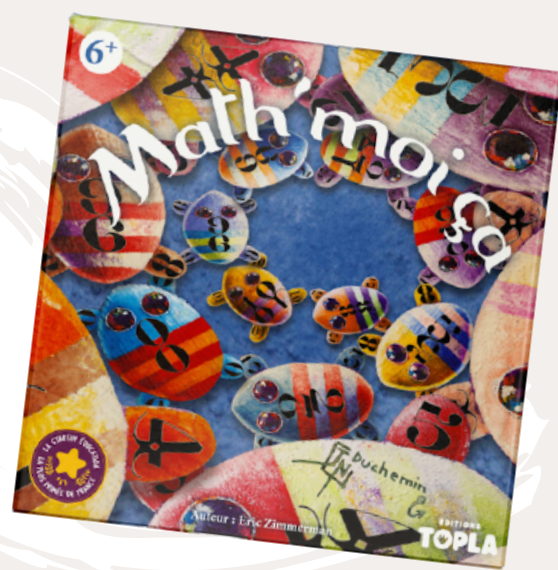
Ces options et variantes présentées ci-après ont toutes été pensées pour rendre l'expérience *Math'moi ça* enrichissante, variée et amusante.

Choisissez une option ou combinez-en plusieurs pour faciliter ou pimenter vos parties.





CONSEILS



1

Si vous passez à 3 dés et que votre 1er lancer de dé (désignant les centaines) tombe sur 10, alors interprétez-le comme 0.

Même raisonnement pour les 2e et 3e dés, la sortie du 10 signifie 0, afin de s'additionner au résultat du 1er dé.

- Exemple : Je lance mon 1er dé qui tombe sur 10, mon 2e dé donne un 8 et mon 3e dé tombe sur un 10. Le résultat à atteindre sera $0 + 80 + 0 = 80$

2

Si vous restez à 2 dés et que votre 1er lancer de dé (désignant les dizaines) tombe sur 10, alors interprétez-le comme 0. Pour le 2e dé, la sortie du 10 signifie également 0, afin de s'additionner au résultat du 1er dé.

- Exemple : Je lance mon 1er dé qui tombe sur 10, mon 2e dé tombe sur 6. Le résultat à atteindre sera $0 + 6 = 6$

3

Si un résultat à atteindre devait être égal à 0, relancez le dernier dé.

4

Retirez les 4 cartes 12 et 13 pour les premières parties.

5

Le minuteur de 2 minutes 30 secondes peut-être adapté pour augmenter ou diminuer la difficulté.

ÉQUILIBRAGE DES PARTIES



SELON L'ÂGE ET LE NIVEAU DES PARTICIPANTS

Celui-ci doit être déterminé en concertation, au début de la partie ou d'une nouvelle manche. Ne perdez pas de vue que cela doit rester plaisant pour l'ensemble des joueurs.

Le nombre de dés à lancer doit être ajusté selon l'âge du plus jeune joueur et le nombre minimum de cartes à utiliser et d'opérations à réaliser pour obtenir le résultat doit être individuel et fixé selon l'âge du joueur.

6-7 ANS

Résultat en minimum 2 cartes, 1 opération et 1 seul lancer de dé (qui intervient non pas avant la création de la main mais après).

8-9 ANS

Résultat en minimum 3 cartes, 2 opérations et 1 seul lancer de dé après la création de la main.

Ou bien : 1 lancer de dé avant la création de la main suivi d'1 lancer de dé après la création de la main, c'est-à-dire 2 dés utilisés en tout (règles de base).

10-12 ANS

Résultat en minimum 3 cartes, 2 opérations et 1 lancer de dé avant la création de la main suivi d'1 lancer de dé après la création de la main c'est-à-dire 2 dés utilisés en tout (règles de base).

12 ANS
ET +

Résultat en 4 cartes, 3 opérations et 1 lancer de dé avant la création de la main suivi d'1 lancer de dé après la création de la main c'est-à-dire 2 dés utilisés en tout (règles de base)

Exemple pour une partie à 3 joueurs, de 6 ans, 10 ans et 23 ans :

Ce sera 1 seul lancer de dé qui intervient non pas avant la création de la main mais après. Le nombre d'opérations et de cartes pour réaliser le calcul sera :

- 6 ans : résultat en minimum 2 cartes + 1 opération
- 10 ans : : résultat en minimum 3 cartes + 2 opérations
- 23 ans : résultat en minimum 4 cartes + 3 opérations

AUTRES OPTIONS



1

Suppression du minuteur

2

Mode avec 3 dés (jusqu'aux centaines) avec les jetons exposant et une main de 7 cartes au lieu de 6. Le premier dé jeté sera celui des centaines, ensuite la main sera constituée, puis les dés des dizaines et unités seront lancés.

3

Pour les plus jeunes si nécessaire, un jeton +1 et un jeton -1 sont ajoutés, permettant ainsi de modifier le nombre inscrit sur une carte.
(Le jeton sera posé sur le nombre concerné, par exemple : un 5 deviendra un 4 en plaçant le jeton -1 dessus)

PARTIE EN SOLITAIRE

- Mélangez les cartes
- Placez 6 tas de cartes face cachée devant vous. Le premier tas de 6 cartes, le second tas de 5, puis 4, 3, 2 et 1 carte
- Lancez le premier dé pour déterminer la dizaine
- Choisissez une carte dans chaque tas, en débutant par le tas de 6 cartes
- Lancez le minuteur, puis le dé des unités
- Calculez

À VOUS DE JOUER!

Des idées de variantes ou
d'amélioration du jeu ?

Ou une simple envie de nous donner
votre avis ?



Écrivez à hello@playtopla.com :
nous sommes toujours heureux et
heureuses de recevoir des retours

Math'moi ça est
un jeu créé par
Eric Zimmerman



et illustré
artistiquement
par Jean-Noël
Duchemin

