tables de 2, 5 et 10

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 2, 5 et 10

MULTI divisions

LA TANIÈRE DE Kyban



tables de 2, 5 et 10

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 2, 5 et 10

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 2, 5 et 10

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 2, 5 et 10

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 2, 5 et 10

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 2, 5 et 10

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 2, 5 et 10

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

2 1 x 2 LA TANIÈRE DE Kyban	4 2 x 2 LA TANIÈRE DE Kyban	6 3 x 2 LA TANIÈRE DE Kyban
8 4 x 2 LA TANIÈRE DE Kyban	10 5 x 2 LA TANIÈRE DE Kyban	12 6 x 2 LA TANIÈRE DE Kyban
14 7 x 2 LA TANIÈRE DE Kyban	16 8 x 2 LA TANIÈRE DE Kyban	18 9 x 2 LA TANIÈRE DE Kyban

20 2 x 10 4 x 5 LA TANIÈRE DE Kyban	5 1 x 5 LA TANIÈRE DE Kyban	15 3 x 5 LA TANIÈRE DE Kyban
25 5 x 5 LA TANIÈRE DE Kyban	30 6 x 5 10 x 3 LA TANIÈRE DE Kyban	35 7 x 5 LA TANIÈRE DE Kyban
40 8 x 5 10 x 4 LA TANIÈRE DE Kyban	45 9 x 5 LA TANIÈRE DE Kyban	50 10 x 5 LA TANIÈRE DE Kyban

60

6 x 10

LA TANIÈRE DE Kyban

70

7 x 10

LA TANIÈRE DE Kyban

80

8 x 10

LA TANIÈRE DE Kyban

90

9 x 10

LA TANIÈRE DE Kyban

100

10 x 10

LA TANIÈRE DE Kyban

Jeu 1 - Relais de multiples

Pour 2 à 4 joueurs.

Chaque joueur reçoit quatre cartes.

Le premier joueur pose une de ses cartes avec un nombre. Il doit annoncer un nombre dont celui-ci est un multiple (= annoncer un diviseur de ce nombre).

Le joueur suivant a le droit de poser par-dessus une carte dont le nombre inscrit est aussi un multiple du nombre annoncé et annoncer un autre diviseur. S'il ne peut pas, il pioche.

Le joueur suivant fait de même.

Le gagnant est le joueur qui n'a plus de cartes en main !

LA TANIÈRE DE Kyban

Jeu 2 - Dé-multiplier

Pour 2 à 4 joueurs.

Matériel supplémentaire : 1 dé (avec les nombres 2, 5 et 10 deux fois).

On distribue quatre cartes par joueur.

Le premier joueur lance le dé. Il peut se défaire d'une carte de sa main à condition qu'il puisse diviser le nombre de la carte par celui du dé et indiquer le quotient (=résultat). Il pose la carte sous la pioche. S'il ne peut se défaire d'aucune carte, il pioche.

Le joueur suivant joue selon le même principe.

Le gagnant est le joueur qui n'a plus de cartes en main !

LA TANIÈRE DE Kyban

Mémo des tables

x	2	5	10
1	2	5	10
2	4	10	20
3	6	15	30
4	8	20	40
5	10	25	50
6	12	30	60
7	14	35	70
8	16	40	80
9	18	45	90
10	20	50	100

LA TANIÈRE DE Kyban

Mémo des tables

x	2	5	10
1	2	5	10
2	4	10	20
3	6	15	30
4	8	20	40
5	10	25	50
6	12	30	60
7	14	35	70
8	16	40	80
9	18	45	90
10	20	50	100

LA TANIÈRE DE Kyban