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	4	6
LA TANIÈRE DE Kyban	LA TANIÈRE DE Kyban	LA TANIÈRE DE Kyban
8	10	12
LA TANIÈRE DE Kyban	LA TANIÈRE DE Kyban	LA TANIÈRE DE Kyban
14	16	18
LA TANIÈRE DE Kyban	LA TANIÈRE DE Kyban	LA TANIÈRE DE Kyban

20

LA TANIÈRE DE Kyban

5

LA TANIÈRE DE Kyban

15

LA TANIÈRE DE Kyban

25

LA TANIÈRE DE Kyban

30

LA TANIÈRE DE Kyban

35

LA TANIÈRE DE Kyban

40

LA TANIÈRE DE Kyban

45

LA TANIÈRE DE Kyban

50

LA TANIÈRE DE Kyban

60

LA TANIÈRE DE Kyban

70

LA TANIÈRE DE Kyban

80

LA TANIÈRE DE Kyban

90

LA TANIÈRE DE Kyban

100

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