tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 6 et 8

MULTI divisions

LA TANIÈRE DE Kyban



tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

tables de 6 et 8

MULTI divisions



LA TANIÈRE DE Kyban

6	12	18
24	30	36
42	48	54

LA TANIÈRE DE Kyban

60

LA TANIÈRE DE Kyban

8

LA TANIÈRE DE Kyban

16

LA TANIÈRE DE Kyban

32

LA TANIÈRE DE Kyban

40

LA TANIÈRE DE Kyban

56

LA TANIÈRE DE Kyban

64

LA TANIÈRE DE Kyban

72

LA TANIÈRE DE Kyban

80

LA TANIÈRE DE Kyban

6	12	18
24	30	36
42	48	54

LA TANIÈRE DE Kyban

60

LA TANIÈRE DE Kyban

8

LA TANIÈRE DE Kyban

16

LA TANIÈRE DE Kyban

32

LA TANIÈRE DE Kyban

40

LA TANIÈRE DE Kyban

56

LA TANIÈRE DE Kyban

64

LA TANIÈRE DE Kyban

72

LA TANIÈRE DE Kyban

80

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 6 et 8 trois 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	6	8
1	6	8
2	12	16
3	18	24
4	24	32
5	30	40
6	36	48
7	42	56
8	48	64
9	54	72
10	60	80

LA TANIÈRE DE Kyban

Mémo des tables

x	6	8
1	6	8
2	12	16
3	18	24
4	24	32
5	30	40
6	36	48
7	42	56
8	48	64
9	54	72
10	60	80

LA TANIÈRE DE Kyban