

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

1×2

LA TANIÈRE DE Kyban

4

2×2

LA TANIÈRE DE Kyban

6

3×2

LA TANIÈRE DE Kyban

8

4×2

LA TANIÈRE DE Kyban

10

5×2

LA TANIÈRE DE Kyban

12

6×2

LA TANIÈRE DE Kyban

14

7×2

LA TANIÈRE DE Kyban

16

8×2

LA TANIÈRE DE Kyban

18

9×2

LA TANIÈRE DE Kyban

20

2×10
 4×5

LA TANIÈRE DE Kyban

5

1×5

LA TANIÈRE DE Kyban

15

3×5

LA TANIÈRE DE Kyban

25

5×5

LA TANIÈRE DE Kyban

30

6×5
 10×3

LA TANIÈRE DE Kyban

35

7×5

LA TANIÈRE DE Kyban

40

8×5
 10×4

LA TANIÈRE DE Kyban

45

9×5

LA TANIÈRE DE Kyban

50

10×5

LA TANIÈRE DE Kyban

60

6×10

LA TANIÈRE DE Kyban

70

7×10

LA TANIÈRE DE Kyban

80

8×10

LA TANIÈRE DE Kyban

90

9×10

LA TANIÈRE DE Kyban

100

10×10

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