



# MATHADOR®



L'univers des chiffres

## MATÉRIEL :

- Un plateau de jeu, 4 quilles de couleurs différentes, 1 sablier d'1 minute.
- 220 cartes de petits problèmes avec une brève solution au dos de la carte.
- 1 bloc de feuilles et 4 crayons de papier.
- 1 dé bleu à 6 faces.
- 1 dé rouge à 10 faces (de 0 à 9).
- 1 dé rouge à 10 faces avec les dizaines (de 00 à 90).
- 5 dés blancs : 1 dé à 4 faces (de 1 à 4), 1 dé à 6 faces (de 1 à 6), 1 dé à 8 faces (de 1 à 8), 1 dé à 12 faces (de 1 à 12) et 1 dé à 20 faces (de 1 à 20).
- Attention : les dés se lisent sur la face supérieure et pour le dé à 4 faces, on lit au sommet de la pyramide.

## CARACTÉRISTIQUES ET RÈGLE DU JEU :

### 1) Le départ :

Se joue à 2, 3 ou 4 joueurs (ou en équipes de 2 ou 3 joueurs) sur un parcours de 63 cases. Chaque joueur (ou équipe) choisit une quille et lance le dé bleu afin de déterminer qui commence. Le joueur qui a fait le plus grand nombre débute.

### 2) Le déroulement du jeu :

Le premier joueur lance le dé bleu et déplace sa quille d'autant de cases. Sa quille se trouve alors sur une case jaune, verte, bleue ou rouge. (Se reporter à la partie 3 : les différents types de cases.)

### Il y a 3 possibilités :

- il réussit l'épreuve de la case dans le temps donné. Il rejoue et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il échoue.
- il échoue sans qu'un autre joueur ait trouvé la réponse. Il perd la main et le joueur situé à sa gauche joue à son tour.
- il échoue mais un (ou des) autre(s) joueur(s) a (ont) trouvé la réponse dans le temps donné. (Si plusieurs joueurs pensent avoir la solution, chacun doit l'écrire avant de l'exposer afin d'éviter toute contestation.)

Le(s) joueur(s) qui a (ont) trouvé la bonne réponse avance(nt) sa (leurs) quille(s) de 3 cases (sauf pour l'avant-dernière case où on avance d'une case et l'avant-avant-dernière case où on avance de 2 cases). Ensuite, le joueur situé à la gauche de celui qui a échoué joue.

### 3) les différents types de cases :

#### case rouge :

Le joueur tire une carte problème puis lit le problème à haute voix afin que tous les joueurs puissent éventuellement prendre des notes. On retourne alors le sablier. Le joueur dispose de 2 minutes (2 sabliers consécutifs) pour le résoudre. La difficulté de chaque carte est déterminée par le nombre de dés dessinés sur la carte : 1 dé *facile*, 2 dés *moyen*, 3 dés *difficile* et 4 dés *champion*. Il est donc possible de choisir le niveau de difficulté d'une carte.

#### case jaune ou case verte :

Pour ces 2 cases, le joueur lance les 2 dés rouges : L'addition des 2 nombres obtenus donne un nombre entre 0 et 99.

Ensuite, il lance les 5 dés blancs.

En utilisant les 5 nombres obtenus sur les 5 dés blancs, le joueur doit trouver le résultat déterminé par les 2 dés rouges :

- **sans obligation d'utiliser les 5 nombres obtenus avec les 5 dés blancs et en les utilisant au maximum une fois chacun.**
- **avec obligation d'utiliser au moins une fois l'opération inscrite sur la case jaune.**
- **avec obligation d'utiliser au moins une fois chacune des 2 opérations inscrites sur la case verte.**
- **avec possibilité d'utiliser toutes les autres opérations (+, -, x et ÷).**

Tous les calculs sont réalisés uniquement avec des nombres entiers positifs. Le joueur dispose d'une minute au sablier.

#### case bleue :

Le joueur lance les 5 dés blancs (on ne lance pas les 2 dés rouges). En utilisant les 5 nombres obtenus (sans obligation de tous les utiliser) et les opérations de son choix, le joueur doit obtenir 99.

Tous les calculs sont réalisés uniquement avec des nombres entiers positifs. Le joueur dispose d'une minute au sablier.

### 4) Pour gagner :

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la dernière case 99 et qui réussit l'épreuve de cette case.

Un joueur qui atteint avec sa quille la dernière case 99 ne recule jamais sur le parcours même si le dé bleu indique un chiffre supérieur au déplacement effectué pour atteindre cette dernière case.

En cas d'échec sur cette case, il faut attendre son tour et recommencer autant de fois qu'il le faut jusqu'à la réussite.

## **D'AUTRES FORMULES DE JEUX :**

La durée moyenne d'une partie est d'une heure environ. Il existe d'autres formules de jeux qui sont des variantes de la règle. Chacune des variantes qui suit apporte des nuances permettant différents styles de jeux.

### **Formule souple :**

Avec de jeunes joueurs ou pour prendre contact tranquillement avec Mathador, on peut :

- se donner plus de temps pour jouer. Par exemple, 2 minutes (2 sabliers) pour les calculs et 3 minutes (3 sabliers) pour les problèmes.
- décider que le contrat à atteindre est valable à + ou - 1 près. Par exemple, si le lancer des 2 dés rouges donne 40 et 8 alors le contrat est atteint si le joueur trouve 47 ou 48 ou 49.

### **Formule durée :**

L'ensemble des joueurs décide à l'avance de la durée maximale de la partie, par exemple : 20, 30, 40 ou 50 minutes. Le vainqueur est celui qui est allé le plus loin sur le parcours à la fin de la durée choisie.

### **Formule courte :**

L'ensemble des joueurs décide à l'avance que la partie est finie lorsqu'un joueur a atteint la 1<sup>re</sup> case 99 du parcours.

### **Formule moyenne :**

L'ensemble des joueurs décide à l'avance que la partie est finie lorsqu'un joueur a atteint la 2<sup>e</sup> case 99 du parcours.

### **Formule sport :**

Au plus rapide : le premier joueur qui pense avoir trouvé stoppe le sablier. Si c'est le joueur qui a la main : il la garde et continue de jouer.

Si c'est un autre joueur : ce joueur gagne un bonus de 3 cases pour sa quille et il fait perdre la main à celui qui l'avait. Le jeu continue avec le joueur situé à gauche de celui qui jouait.

En cas de réponse fausse, la quille du joueur concerné recule de 3 cases et on rejoue ce coup.

Avec cette formule sport, on appelle Mathador un calcul réussi en utilisant les 5 nombres et les 4 opérations (+, -, x et ÷) utilisées les 4 chacune une fois. Par exemple, pour trouver 24 avec 2 ; 5 ; 17 ; 1 ; 4, on peut faire :

$$(17 + 1) \times 4 \div (5 - 2) = 24$$

Un joueur qui réussit un Mathador obtient un bonus de 3 cases pour sa quille. Un Mathador peut être obtenu par un joueur qui n'a pas la main même si le joueur qui a la main a réussi son calcul d'une autre façon.

## Formule école :

Pour jouer en classe : on peut n'utiliser que les dés. Plusieurs options sont possibles :

- le professeur ou l'instituteur décide de la contrainte opératoire. Cela peut permettre de travailler plus particulièrement une des 4 opérations.
- ou le jeu se déroule sans fixer de contraintes opératoires. Dans ce cas, on peut établir un système de comptage de points. Par exemple, l'addition rapporte 1 point, la soustraction 2 points, la multiplication 1 point et la division 3 points. A chaque lancer des dés, les joueurs (ou les élèves) qui ont réussi le calcul, comptent leurs points. Un calcul réussi peut rapporter au minimum 1 point (calcul avec 1 addition ou 1 multiplication) jusqu'à, au maximum, 12 points (calcul avec 4 divisions).

Avec cette formule, un Mathador (voir les explications dans la formule sport) rapporte 13 points.

Une partie s'effectue avec le nombre de lancers que l'on veut.

# MATHADOR®

L'univers des chiffres

Jeu créé par M. Eric Trouillot.

Pour tout contact (idées nouvelles, suggestions...), vous pouvez écrire à :

**SARL Mathador**  
**70700 Oiselay**

...ou visiter notre site internet :

<http://perso.wanadoo.fr/mathador/>

Marque et modèles déposés.