

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# Maths et Moutons

**Maths et Moutons** est un jeu de cartes pour les enfants et les collégiens à partir de 7 ans.

Apprenez et maîtrisez le calcul mental en vous amusant ! Le jeu a été créé pour répondre à la demande de la part de nombreux professeurs. Il est basé sur la visualisation, le calcul mental, la concentration et la mémoire. Le jeu est constitué d'un jeu de cartes dans la boîte.

**Les défis :** de 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans ;  
durée de la partie : 5 à 10 mn.

**Cartes utilisées :** cartes Nombre, carte Chats et carte Souris.

**But du jeu :** gagner le maximum de cartes Nombre.

**Principe du jeu :** Les cartes vertes ou rouges sont posées au centre de la table. Les autres cartes sont mélangées et partagées entre les joueurs.

Chaque joueur a un son tas de cartes Nombre cachées devant lui.

À tour de rôle, les joueurs retournent une carte sur la table. Les autres joueurs doivent taper le plus vite possible sur le bon nombre décimal de la table.

Le plus rapide reçoit la carte Nombre. Et on recommence, le joueur suivant retourne une carte...

Quand toutes les cartes Nombre ont été données, chacun compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le vainqueur est celui qui a le plus de cartes.

**TriCats :** de 1 à 4 joueurs, à partir de 9 ans ; durée de la partie : 10 à 15 mn.

**Cartes utilisées :** cartes Nombre pour le jeu, carte Correction pour la vérification.

**But du jeu :** trier les cartes selon leur valeur.

**Principe du jeu :** Le jeu peut se faire seul ou par petits groupes (2 à 4 élèves). Les joueurs sélectionnent d'abord une série de cartes Nombre (vertes ou rouges) et les rangent sur plusieurs lignes.

Puis ils prennent les autres cartes Nombre et les placent sous le nombre qui correspond.

À la fin, ils prennent la carte Correction et vérifient s'ils ont gagné.

**MémoCats :** de 1 à 4 joueurs, à partir de 9 ans ; durée de la partie : 5 à 15 mn, selon le nombre de paires.

**Cartes utilisées :** 4 à 12 paires de cartes (cartes rouges et cartes vertes). Le nombre de paires dépendra du niveau de mémoire des joueurs.

**But du jeu :** retrouver le plus grand nombre de paires de cartes.

**Principe du jeu :** Mélanger les cartes choisies et les poser face cachée sur la table. En retourner 2. Si les nombres ont la même valeur, laisser les cartes retournées (si un seul joueur) ou prendre la paire (si plusieurs joueurs), et en retourner 2 autres. Sinon, les remettre face cachée. C'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes. Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le gagnant est le joueur qui a découvert le plus grand nombre de paires. On peut aussi corser le jeu en mettant plus de paires en jeu.

Misty : de 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans ; durée de la partie : 10 à 15 mn.

Cartes utilisées : paires de cartes ayant la même valeur et la carte Souris.

Compter en moyenne 8 cartes par joueur, soit 4 paires par joueur, plus la carte Souris.

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes en faisant des paires.

Principe du jeu : Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les distribue, en commençant par lui-même. Une fois les cartes distribuées, le joueur ayant le moins de cartes en main commence la partie (dans le cas d'égalité, le distributeur commence).

Il pioche une carte dans le jeu de son adversaire. Puis il pose la ou les paires de cartes ayant la valeur, s'il le peut. Ensuite, le joueur à sa gauche joue et pioche à son tour une carte dans le jeu de son voisin puis pose des paires s'il en a. Et ainsi de suite...

La carte «Souris» étant seule, elle ne peut s'appareiller. C'est donc cette carte qui peut bloquer les joueurs. À ce titre, les joueurs espèrent ne pas avoir cette carte, ou qu'un autre joueur la piochera par malchance pour lui.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main. Ce joueur perd la partie et est appelé «Misty» (il doit faire «Miaou !») !

La Bataille simple : de 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans ; durée de la partie : 10 à 20 mn.

Cartes utilisées : cartes Nombre.

But du jeu : gagner le maximum de cartes.

Principe du jeu : On partage équitablement les cartes entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur retourne la carte du dessus de la pile, la pose devant lui (il doit tourner la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les autres) et la compare aux cartes des autres joueurs. Le joueur ayant le plus grand nombre ramasse les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet. En cas d'égalité pour le plus grand nombre, les joueurs concernés mettent une carte face cachée sur la carte découverte et découvrent une troisième carte. Le joueur ayant le plus grand nombre lors de cette nouvelle bataille remporte les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

La Bataille rapide : de 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans ; durée de la partie : 10 à 20 mn.

Cartes utilisées : les cartes Nombre, Chats et Souris.

But du jeu : donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant sur la Souris, placée au centre de la table, quand on retourne la même valeur qu'un adversaire.

Principe du jeu : La Souris est placée au centre de la table.

On partage équitablement les cartes entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur retourne la carte du dessus de la pile, la pose devant lui (il doit tourner la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les autres) et la compare aux cartes des autres joueurs.

- Si les nombres ont la même valeur, les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte Souris. Le plus rapide à taper sur la Souris donne ses cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Et le plus rapide rejoue.

- Si les nombres sont différents, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur compare la nouvelle carte à la sienne. Seule compte la dernière carte posée.

Le péché de gourmandise : il arrive parfois qu'un joueur tape le premier sur la Souris alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par une égalité, ou il s'est trompé dans sa comparaison), il commet un péché de gourmandise. Il reçoit alors toutes les cartes découvertes et les met sous son paquet. C'est le joueur suivant qui recommence en posant une nouvelle carte.

La fin du jeu : pour gagner, il faut donner toutes ses cartes.

La partie se termine soit quand il y a un gagnant, soit dès que 2 joueurs ont gagné (pour des parties de 4 joueurs).