

Matériel :

0	1	2	3	4	5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>
1	2	3	4	5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10
2	3	4	5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10	11
3	4	5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10	11	12
4	5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10	11	12	13
5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10	11	12	13	14
<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10	11	12	13	14	15
7	8	<u>9</u>	10	11	12	13	14	15	16
8	<u>9</u>	10	11	12	13	14	15	16	17
<u>9</u>	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Un plateau de jeu et les 100 pions résultats.

Règle du jeu :

Les jetons sont retournés et mélangés.

Chaque élève tire un jeton et le place sur une case à l'aide de la table d'addition.

Chacun lance un dé, celui qui obtient le plus grand résultat commence. En cas d'égalité, le dé sera lancé entre les ex æquo.

Ensuite les élèves joueront dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur prend ensuite 7 jetons, le reste des jetons formera la pioche.

Tour à tour chaque joueur essaie de placer un jeton sur une case vide du plateau. On ne pourra placer un pion que si celui-ci touche par un bord un autre jeton déjà placé.

La validation se fera avec une table d'addition à disposition.

Cas 1 : le joueur ne peut pas jouer

→ celui-ci pioche un pion et passe son tour.

Cas 2 : Le joueur peut jouer et le placement est validé avec la table d'addition.

→ Le pion est sur une case « double », le joueur a le droit de rejouer s'il le peut.

→ Le pion n'est pas sur une case double, c'est au tour du joueur suivant.

Cas 3 : Le joueur a joué mais le placement n'est pas validé après vérification de la table.

→ Le joueur reprend son pion, puis en prend un supplémentaire dans la pioche et passe son tour.